3. ÅRGANG, NR. 4 - JULI/AUGUST 1987 - KR. 29.85

DANMARKS ENESTE SOFTWARE-MAGASIN

SOFT

EKSTRA:
UDVIDET ARCADE ACTION AID
ALLE DE NYE POKES

HADES NEBULA:
RÅSEJ RUMKRIG

EAGLES:
ÅRETS SPACE-SPIL?

AFSLØRING:
MANDEN BAG NEMESIS

PROGRAMMØR PÅ 20:
"– SÅDAN BLEV JEG DANMARKS BEDSTE!"





LÆSSET MED SPIL TIL
COMMODORE, AMSTRAD OG SPECTRUM

COMMODORE-GUF
FRA DIN COMMODOREEXPERT - SPECIALIST I ELEKTRONISK TILBEHØR

COPY 2000 (TM)
DEN ORIGINALE

- Det professionelle copyinterface

☆ Et nyt og spændende kopiværktøj, der kopierer ALT tapesoftware direkte mellem 2 datasetter. Så let er det:

☆ COPY 2000 tilsluttes Commodore 64/128/VIC 20's cassetteport og to almindelige datasetter.

☆ Kopierer også uden at man loader med under kopieringen; det er nok blot at starte datasetterne.



☆ COPY 2000 er et ægte dansk kvalitetsprodukt i flot sort kabinet til kun: **148.-**

NB! Fås også uden kabinet for kr. 99.-

TURBO 2000

Sælg din ordbog og køb et dansk turbomodul!

Indeholder bl.a.:

☆ 2 tapeturboer: ABC-flash og Turbo II
☆ Fastload til 1541'eren
☆ 19 sekunders formattering
☆ 3 automatiske kopiprogrammer:
COPY DISK-TAPE
COPY TAPE-DISK
COPY DISK-DISK
☆ Belagte funktionstaster med mulighed for selv at definere
☆ Indbygget resetknap (reset II)
☆ Elektronisk romswitch



Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret. **298.-**

FREEZE FRAME



Det populære Freeze-Frame i den nyeste opgradering, MK IV

Det mest kraftfulde multi-funktions-kopimodul.

Features:

☆ TAPE-TAPE backup
☆ TAPE-DISK backup
☆ DISK-TAPE backup
☆ DISK-DISK backup
☆ Freeze-frame-compressor, der får programmet til at fylde mindre
☆ Let at bruge: Tryk på Freeze-knappen og kopieringen er i gang
☆ High-speed saver
☆ Den nye MK IV -version kopierer også programmer med antifreeze og programmer i flere dele som f.eks. Winter Games, Silent Service m.fl.
☆ Alle backup filer kan reloades uden Freeze-Frame
☆ Diskturbo og 19 sek. Formattering

Kun kr. **448.-**

MULTIMODUL

• ABC-tapeturbo
• Turbo II-tapeturbo
• Kopiprogram tape-tape
• Definerede f-taster
• Resetknap (reset II)
• Elektronisk ROM-switch
- optager ingen hukommelse
• Det hele er selvfølgelig fuldt menustyret



KUN **223.-**

POWER TO THE PEOPLE

POWER CARTRIDGE

• Tapeturbo
• Diskturbo (6 gange hurtigere)
• Super basic-tool
• Super grafik-dump til MPS 801/802/803
• Disk-tool
• Avanceret Maskinkodemonitor
• Power reset med kopimulighed til både tape og disk
• Super kompatibel
• Ny udførlig dansk manual



548.-

Rost til skyerne i "SOFT" nr. 6 - 1986

FINAL CARTRIDGE II

• Disk- og tape-turbo
• Maskinkodemonitor
• 24 K-RAM ekstra (bankswitching)
• Skærm-dump på printer
• Basic-værktøj
• Freeze, superkopi - mulighed til og fra både bånd og disk
• Og en masse mere.



Se den store annonce andetsteds i bladet

485.-

DOLPHIN-DOS



Sætter nyt liv i den sløve 1541.
Dolphin-DOS er på ingen tid blevet det mest populære hurtigload system til 1541 og det er absolut ikke uden grund, se blot her:

☆ 30 gange hurtigere load (PRG.-filer)
☆ 12 gange hurtigere save (PRG.-filer)
☆ 10 gange hurtigere load (SEQ-filer)
☆ 8 gange hurtigere save (SEQ-filer)
☆ Mange ekstra-kommandoer (BASIC og DOS)
☆ Maskinkodemonitor
☆ Centronics-interface
☆ Udvidet skærmeditor
☆ Quick-formattering
☆ 100% program-kompatibel





Alt dette og meget mere får du for kun **985.-**

Dolphin-DOS er også kompatibel med COMAL 80-cartridge og Freeze-Frame!

SLIMLINE 64

GIV DIN 64'ER EN PLASTISK OPERATION!

Er du træt af at se på din gode, gamle "brødkasse", så giv den et nyt, smart kabinet, der tilmed får tastaturet ned i den rigtige skrivehøjde. Med Slimline 64 bliver den "gamle" 64'er så smart, at selv en 64 II-ejer bliver grøn i hovedet af misundelse. Slimline 64 monterer du selv med en skruetrækker på kun 5 minutter. Monteringsanvisning og skruer medfølger.



Kun kr. **298.-** for en ny, smart computer

DISKETTER med 5 års garanti

5 1/4" i plomberet æske med labels.

SSDD 10 stk. **68.-**

DSDD 10 stk. **78.-**

Ved køb af 100 stk. medfølger gratis diskdobler og diskettebox!

DISKDOBLER

• Solid tang, der klipper et præcist, firkantet hak i disketten, så den også kan bruges på bagsiden i 1541'eren.



KUN **68.-**

DISKETTEBOX

• Plads til 100 stk. 5 1/4" disketter
• Med plastkort, der muliggør forskydning af ti disketter ad gangen, giver stor disketteoversigt
• Incl. lås og nøgler



kun **168.-**

DATASETTE

Båndoptager til Commodore. Solid udgave med lyd.
To års garanti. KUN **298.-**

DISC DISECTOR V 5.0

Super Diskbackup- og tool-diskette.
3 & 8 min-nibbler, der bare virker! Med parametre, tools og alt, hvad du behøver for at lave "sikkerhedskopier". **348.-**

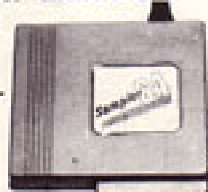
TURBO PRO Kun kr. 228.-

- Joysticket, der holder!
- 6 microswitches, 2 firetaster
- Professionel ergonomik



SAMPLER 64

Gør din 64'er til et hjemme-studie!



☆ Indeholder ny lydchip, som sætter dig i stand til at konkurrere med professionelle musikere.
☆ Mulighed for reverberation, ekko og dalek voice som 'live effects'.
☆ Mulighed for at spille på keyboard med den samplede lyd.
☆ Alle lyde og keyboard-sekvenser kan saves og loades.
☆ Ved købet af Sampler 64 medfølger også mikrofon, stik til stereoanlæg/lyd i fjernsyn, dansk vejledning og software på bånd eller diskette.
☆ Ved købet af programmet COMdrum til Sampler 64, får du også en avanceret rytmebox/trommesæt.

Se den rosende anmeldelse i Alt Om Data nr. 4 '86!

SAMPLER 64 **795.-** COMdrum **198.-**

OBS!

Vi fører masser af andre spændende varer til Commodore.
Ring eller skriv efter vores gratis katalog!

FORHANDLERE VELKOMNE

DIN COMMODOREEXPERT

Postordre til hele landet.

BMP-DATA

Postbox 41
3330 Gørløse - Postgiro 190 62 59
02 27 81 00

Alt er med 1 års garanti.
Alle priser er INCL. 22% MOMS.

Forbehold for trykfejl og prisændringer

SOFT



Fra Japan, England, Tyskland, USA og Køge vælter det frem med nye action-spil lige nu. Nemesis er et af dem, ren rumkrig på første klasse. Hades Nebula et andet. Og vi har spændt fars fartbriller om ørene: Ja, Danmarks eneste blødvare-magasin, SOFT, er hos dig igen!

Proppet med pokes, lœsset med anmeldelser og stopfyldt med interviews, listninger, tests, konkurrencer, previews og alt det andet, der gør det så tæsketykt at eje en datamat.

Mens andre holder sommerferie, lægger vi ud i fuld stil med både Garfield og Brødrene Blues som tro følgesvende - film-folk, der ligesom du selv også godt kan li' en hurtig omgang action på computer-skærmen. Så spær pixel-øjnene op og æd grafikken på papiret: Det er her, joysticket er tændt til nedtælling. 3-2-1, roger and over!

Ansvarshavende udgiver:
Klaus Nordfeld

Chefredaktør:
Rasmus Kirkegård Kristiansen

Redaktion:
Morten Strunge Nielsen
Henrik Bang
Torben Fløisdorff

Medarbejdere:
Hans Henrik Bang
Bjørn Christ
Claus Leth Jeppesen
Jacob Heiberg
Hanne Kristiansen
Lars Merland
Hannibal Brennum
Christian Martensen

SOFT
(Forlaget ny elektronik)
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Tlf. 01 91 28 33
Postgiro-nr. 9 40 60 77
Telefax 01 91 01 21

Produktion:
Haslev Fotosats
Bargholz Offset Repro
Partner Repro
Larsen Offset
Skovs Bogbinderi
Tobisch Fotografi
Niels Ingemann Grafisk Design

Annoncer:
Henrik Bang
heba-freelance
01 62 15 77

Abonnement:
Tlf. 01 91 28 33
Et årsabonnement koster
kr. 164.-

Distribution:
DCA
Avispostkontoret

Når bladet ikke findes, henvend dig da først på dit lokale postkontor

Spørgsmål vedr. programmer i SOFT bedes rettet til program-ekspertens hotline hver torsdag mellem 14-16 på tlf. 01 91 28 33.

Spil testet i SOFT er karaktergivet efter 13-skalaen, hvor 13 står for den helt eminente og uforlignelige præstation og 0-03 gives for det uacceptable.
Karakterer givet er udtryk for anmelderens egen holdning og er vurderet i forhold til øvrige spil på markedet for den givne computer.
Er der i bladet opgivet priser m.v., sker dette uden forbindende og er baseret på oplysninger fra forhandlere og andre.

ISSN-nummer:
0109-9523

PULS

Godaften og Rigtig Hjertelig velkommen til endnu et nummer fyldt med eksplosive nyheder, hot gossip, potente previews, afsløringer og alt, hvad vi plejer at spække disse sider med. Dit sædvanlige PULS-crew har som altid været inde med den lange næse for at finde værdifuldt nyt til vore elskede læsere. Det er også dig...

EN AF DE RØDE...

Engelske **Quicksilva** kan stadigvæk - se bare nærmere i Soft Check.
Deres **Red Scorpion** er nemlig en fyr, der er værd at høre mere om. Red Scorpion er er kodenavnet for en slags kampvogn til kørsel på planeter. Den hedder originalt **Multi-Role INfantry Combat Capsule**, men bliver under kodenavn også kaldt **Death Scorpion MkIV**.
Din opgave er at bekæmpe oprørere, og samle det værdifulde **Talanite**, hvad det så end er.
Hele spillet udspilles indefra cockpittet af din Red Scorpion, og der er nok af knapper at trykke på. Det er ikke længe siden, Red Scorpion blev frigivet til Spectrum, og nu er den her altså også til Amstrad og C64. Go for a bite...

HJÆLP TIL SF HARRIER

Det er jo ellers ikke meningen, du skal have hjælp til at komme igennem spillene, men vi har dog forbarmet os og bringer her nogle tips til **Strike Force Harrier** fra **Mirrorsoft**.
Allerførst - hvis du skal have nogen chance for at overleve skal du hele tiden holde øje med dine landingspladser. Husk at hvis en tank står på en landingsplads er den ødelagt. Så snart du er i luften skal du ødelægge de fire tanks øst for landingsplads Q. Herefter skal du sørge for at flytte landingsplads hver 15. minut eller lign.
Du må aldrig lave et Steep dyk eller drej, når du er nær ved bjerge, før du har fuldstændig check på dine evner som pilot.
Så er der problemet med at undgå missilerne. Hvis et missil kommer bagfra skal du vente med at prøve at undgå missilet før det overskriver dit fly på din radar.
Når du ser et missil, skal du sørge for at skifte retning hele tiden, indtil alarmen stopper, og missilet ikke længere er på din **Combat Radar Screen**. Hvis alt andet misser, så prøv en tur ind i skyerne.

AMIGA IN SPACE

Psygnosis, dem, der har lavet masser af spil til Amiga'en, er i øjeblikket i gang med endnu et nyt spil.
Terrorpods er et strategisk arcadespil. Du skal forsvare jorden mod en skare angribende **tripoder**. Spillet foregår med 3D effekter og scrollende baggrunde.
Naturligvis foregår kamp og lignende på højeste tryk. Skal du spille spillet, og komme igennem skal du være hurtig på hånden og kunne lægge den rigtige kampstrategi helt fra starten.
Dit mål - at ødelægge Tripoderne og deres mothership og iøvrigt ha' det sjovt.



Gang i den! Terrorpods er Amiga-action med tryk på.

TRIVIELT...

Bare fordi det er to måneder siden, vi sidst hørte noget om **Trivial Pursuit**-spillet fra **Domark**, skal du da ikke tro, at de er færdige med at udspy nye tillægs-bånd i serien.
For få dage siden bekendtgjorde Domark deres **Baby Boomer Edition** (spørgsmål om begivenheder efter 2. verdenskrig), og så har vi vist snart været hele raden rundt.
Det mest smarte, de endnu har lavet, er vel nok deres **Uniload** system, der muliggør at deres question pack tillægs-bånd kan loades fra hele 3 maskiner, og hvilke andre tre er der tale om end vores Amstrad, Commodore og Spectrum.
For at spørgsmålene ikke skal gå hen og blive for lette, vil der komme en Trivial Pursuit **Genius II Edition**, med flere spørgsmål helt i top sværhedsgrad, og den kommer en gang her senere på året.
Sidst skal det siges, at vil du have Trivial Pursuit, findes den til stort set alle de maskiner, der er på markedet i dag. Også de mere obskure, f.eks. MSX og prinsernes BBC (jep, vidste du ikke det? Både **Frederik** og **Joakim** har hver deres **BBC B-computer**, som du forlyster sig med. Rygtet har det, at Frederiks favorit-spil er **Revs** - i den originale BBC-version, fortstås).

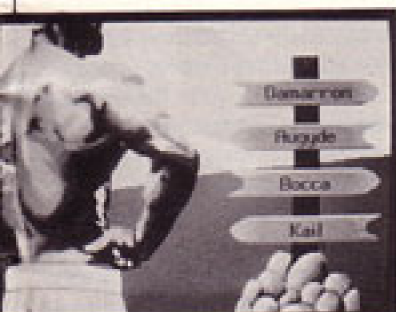
SINBAD PÅ DIN GS'ER

Og hvad rager det mig, kunne man så sige. Men grunden til, at vi bringer dette lille indslag, er faktisk, at **Mindscapes** amerikanske **Cinemaware** kan lave software til andet end Amiga'en. De har lavet



I anledning af lanceringen af tillægs-spørgsmålene "Baby Boomer Edition" til Domarks Trivial Pursuit spil pr. computer, havde to af Domarks topfolk klædt sig ud som blomsterbørn. Spørgsmålene, du skal svare på, handler nemlig alle om begivenheder fra tiden mellem 1945 og nu. Klokkeren flower-power!

spillet **Sinbad**, som nogle kender i amiga-udgaven. Men den version, du her kan se billede af, er **Apple II GS** versionen, og den skulle efter sigende - hold nu fast - være bedre end Amiga versionen. Så kan man jo kun komme frem til, at det nok var værd at kigge nærmere på.
Det med at kigge nærmere bliver dog nok lidt svært, da Apple II GS slet ikke fås i hverken Danmark eller Sverige. Men drømmene har man da heldigvis lov at ha'...



Utroligt. På Apple II GS er Cinemawares "Sinbad" flottere end på Amiga.

PÅ NYE EVENTYR

Det varede ikke længe, før **Rainbird** og **Magnetic Scrolls** var klar igen. Nu er de på banen med **Guild Of Thieves**, hvor vi fortsætter historien fra **Kerovina** - det mystiske kongedømme skabt af Magnetic Scrolls.
For at du skal kunne blive en af "Guild of Thieves", skal du bestå en prøve.
Du skal nemlig besøge en ukendt ø, hvorefter du skal finde og stjæle alle de skatte, du kan komme i nærheden af.
Din opfindsomhed og evne til at stjæle, vil blive prøvet i alle ender og kanter. Du møder mange forskellige og underlige mennesker og bæster samt hvem, der vil hjælpe eller hindre dig i din søgen og kamp for at blive medlem af "Guild Of Thives".
Spillet er simpelthen spækket med suveræn grafik - lige til at blive helt amigal over. Som en lille ekstra-spøg har Rainbird specialproduceret et eksemplar af tidsskriftet "What Burglar". Det følger naturligvis med i pakken.

NYT OM THING

Vi lovede dig i sidste nummer, at **Gremlin Graphics** var på vej med en efterfølger til den kære **Thing on a Spring**. Nu er der mere nyt om spillet.
Men lad os lige stoppe op et kort øjeblik af hensyn til alle de folk, der aldrig har set - eller måske endda aldrig hørt et kvæk om - om **Thing on a Spring**.
For meget, meget lang tid siden (eller var det for et år siden?) blev **Thing on a Spring** født på en 64'er. Som titlen antyder, hed hovedpersonen Thing. Og denne Thing skulle redde verden fra en djævelsk trold, der havde fået en hel legetøjsfabrik til at gå amok.
Spillet blev ikke så lidt af en succes, og alle kommodedørsejerne sørgede på denne måde for, at legetøjsfabrikken og verden, naturligvis, blev reddet.
I **Thing on a Spring II** viser det sig desværre, at computeren har fortsat produktionen af legetøj, der indeholder djævelen selv. Så nu må du og Thing i aktion igen.
Det indebærer, at Thing må springe for sagen, og du må rive vildt og inderligt i dit "glædesværktøj" (et joystick, din ortogonal!) for at skaffe softwarerutiner nok til at destruere computeren. Men husk, at legetøjet absolut ikke er normalt.
Skulle du blive træt af at gå rundt ude på fabriksområdet, er det bare med at smutte ind i ventilatorskakten, hvor du vil blive slynget rundt, indtil du når til en udgang til en anden del af fabrikken.
Det går forrygende hurtigt inde i skakten, så hvis du vil have et rimeligt begrundet håb om at kunne styre Thing i en ventilator, kan du lige så godt smutte i træningslejr nu!

UNDER VANDET

Spilfirmaet **Gargoyle** har påny luftet nye storslåede gamesplaner for deres **FTL-label**. Men om de kan holde release-skemaerne den-



Flinker fyr. Ham her kan du møde i "Guild of Thieves", resultatet af det seneste samarbejde mellem Rainbird og Magnetic Scrolls.



Wow! Grafikken er grænseoverskridende i "Guild of Thieves".

Mere "Guild"-grafik. Nyd det bare, drenge!



ne gang, foreligger der intet om... Til gengæld fortæller deres pressemeddelelse en masse om deres go'e, gamle tøffelhelt **Sweevo**, der var indehaver af hovedrollen i **Sweevo's World**.

I Sweevo's nye adventure, der antagelig vil komme til at hedde **Hydrofool**, er Sweevo fanget på den "vandede" planet, **Deathbowl**. En meget kedelig planet, der er totalt oversvømmet med det, vi jordboere af og til bruger i vores drinks (neej Ras, det er ikke tonic!).

Hvorvidt Sweevo's opgave bliver at tørlægge planeten eller blot forsøge at holde den på sin plads, er **Greg Follis** endnu ikke blevet enig med sin kollega om. Men de håber begge på, at der bliver plads til 200 lokationer.

Er mr. Follis endnu ikke sikker på opgavens udformning, er han til gengæld 100% sikker på noget andet: Der skal være meget mere action i **Hydrofool**, end vi så i Sweevo's World.

Sweevo vil blandt andet blive udstyret med en harpun til lejligheden.

Men spillet bliver også betydeligt længere. FTL-folkene regner med en typisk spilletid på fire timer for den rimeligt øvede spiller. Beat that!

Hvordan og hvornår **Hydrofool** når frem til butikkernes hylder, tør vi imidlertid ikke love andet om, end at det som minimum vil blive forsinket med et par måneder, eller tre. - Så kom ikke og sig, at vi ikke også bliver klogere af skade!

BALLADE

Der er sikkert ikke så få af jer Commodore-flippere, der har undret sig grønne og gule over, hvorfor megasællerten **Ikari Warriors** endnu ikke er kommet til jeres maskine.

Og SOFT kender naturligvis svaret.

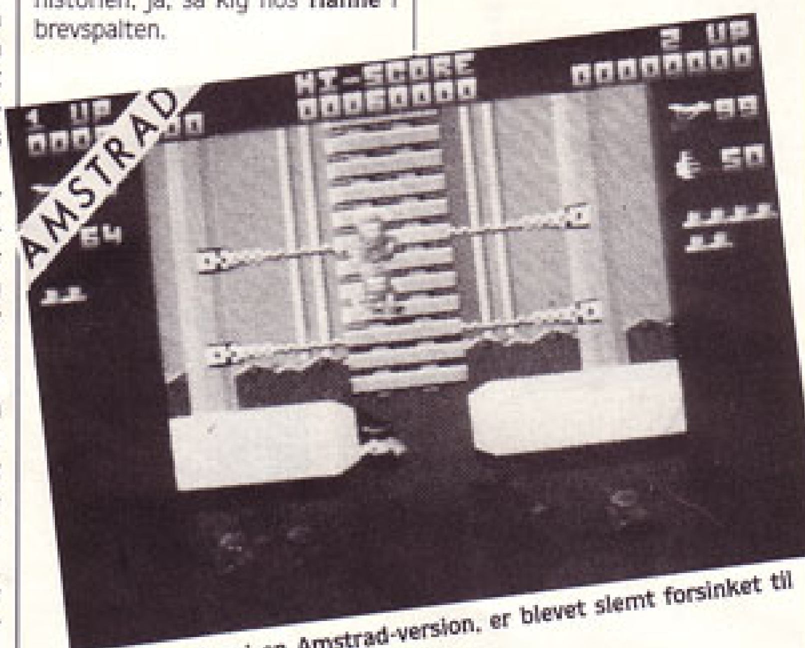
Programmøren **John Twiddy** er kommet i klemme mellem **System 3** og **Elite**. Da Elite's oprindelige C64-team ikke kunne levere produktet, fik de en pæn grå fyreseddel, og den nye hyre gik til Twiddy.

Desværre forsvandt John Twiddy, før han havde fuldført Elite-jobbet, for at dukke op hos System 3, hvor han arbejder på at færdiggøre mega-gamet, **The Last Ninja**.

For øjeblikket udsender Elite stævninger i en lind strøm, mens Twiddy påstår, at grafikken blev leveret så sent, at han ville tabe det arbejde, han havde kontrakt med System 3 på.

Spændende at se, hvordan sagerne udvikler sig.

Foreløbig er Twiddy flyttet ind hos System 3's direktør, **Mark Cale**, for at få arbejdsro! Og for resten af historien, ja, så kig hos **Hanne** i brevspalten.



Ikari Warriors, her i en Amstrad-version, er blevet slemt forsinket til 64'eren.

GOBOTS

Ariolasoft har endnu en tegneserie-conversion på trapperne. Det er selvfølgelig den længe ventede **Challenge of the Gobots on the Moebius Strip**, der er baseret på **Hanna Barbara**'s forlæg.

Spillet drejer sig om en kloning af **Gobot Scooter**'en. Der er tilsyneladende flere hundrede kloner spredt ud over the Moebius Strip. Opgaven er naturligvis at samle alle klonerne og bombe de fjendtlige Gobots' baser tilbage til stenalderen.

Det er **the Byte Engineers**, som består af Tony "Trap" Crowther, Keith Blake og **Ross Goodley**, der står bag spillet.

JUDGE DEATH?

Piranha har virkelig gang i licensræset for tiden.

De har nu rettighederne i hus til **Roy Of The Rovers**, hvor fodboldhelten Roy angiveligt skal opspore kidnapperne til Rovers' nøglespiller i tide før kampen.

Judge Dredd er også inde i billedet igen. Denne gang skal vor helt forsøge at redde **Megacity** fra **Judge Death** og hans lakajer, **Judges Fear** (der hedder **Mortis** og **Fire**). Håber det falder bedre ud end **Melbourne House**'s første forsøg i 2000AD-genren.

Det bliver sikkert også et godt spørgsmål for en del spillere, om **Yogi Bjørn** kan nå at få fat i **Boo Boo** før de blodtørstige jægere.

Men toppen på kransekagen bliver et spil, der også inkluderer livet på **Buckingham Palace**!

Første licensudgivelse bliver efter alt at dømme efterfølgeren til topsællerten **Trap Door**. **Trap Door 2** vil blive sendt på markedet, når det engelske fjernsyn starter en ny runde af Trap Door-serien.

Hovedpersonerne hedder endnu en gang **Boni**, **Berk** og **Drutt**. Men denne gang vil man efter alt at dømme komme helt ned til selve Trap Door'en.

UNDER URET

Nu skulle **Gøg og Gokke** forhåbentligvis være nået ud til din computerbutik. Så det er bare med at skaffe spillet, hvis du vil føle dig lige så checket som de to



Gøg og Gokke. Grinagtige, også på spil.

herrer fra TV1's Under Uret!

Advance har indbudt gæster, blandt andet en politimand, hunden, en cykel og masser af lagkager.

Målet i spillet er at samle lagkager, finde den anden person og smide en lagkage i hovedet på ham. Hver spiller kan finde en cykel og bruge den til at komme hurtigere rundt i den mere end 250 "skærme" store by med.

Men den anden kan så til gengæld komme til at tabe noget skarpt på jorden!

At cykle gør spilleren tørstig, så man skal også finde forfriskninger. Et godt råd er at holde sig til sodavand...

Advance lover, at det bliver mindst lige så vildt, morsomt og grinagtigt som **Gøg og Gokke**-filmene på trods af den "lille" forsinkelse. - Lad os nu se...

ZYNAPS - HAPS!

Så er **Steve Crow** tilbage. Efter **Firelord**-eventyret har han skruet ned for ambitionsniveauet og nøjes derfor med at levere grafikken til **Zynaps**. Men det er kun begyndelsen af den flotte referenceliste. Selveste **Steve Turner** (der stod for det ganske gode **Rana Rama**) har ordnet lydsiden! **Dominic Robinson**, der stod bag den fantastiske **Uridium**-konversion til Spectrummen, står for programmeringen til Spectrum, mens **John Cumming** og **Michael Croucher** sørger for henholdsvis Commodore og Amstrad-folket.

Denne gang gælder det om at slippe væk fra rædslerne på en alien-



kontrolleret planet. Det betyder i første omgang, at du skal igennem asteroide storme og morderiske missiler.
Siden kommer problemerne i form af det forældede materiel fra den nærliggende planet, du er nødt til at tage til takke med, til kampen mod den hemmelige alien-borg...
Spillet består af mere end 450 skærmfulde action i tegneserie-form, med afsnit og episoder!
Hewson lover at have **Zynaps** klar den 29. juni, og vi tror roligt du kan regne med, at det bliver noget af det fede...

SURROGAT

Titan Books er på vej med **Star Trek**-noveller, og hvorfor ikke?
Efter at **Star Trek** (på dansk **Månebase Alpha**) har figureret på millioner af lærreder og skærme er der absolut et salgspotentiel. **Beyond** har jo stadig ikke præsteret et færdigt produkt til verdens millioner af monitorer...
I Beyond's version er stjerneflåde-kommandoen meget bekymrede over at opdage, at en del af flåden tilsyneladende har gjort oprør. Der er blevet oprettet en karantæne-zone, og **Starship Enterprise** sendes derud.
Overraskelserne skulle efter sigende være overvældende og meget ubehagelige. - Måske lige med undtagelse af den lovede over-fede grafik.
Eneste men ved computerversionen er, at Beyond ikke aner, hvornår den er færdig. Og det selvom firmaet kun har to produkter i bageovnen.

Men så kan vi jo bare hygge os med den nye **Star Trek** novelle, der er skrevet af **Gene DeWeese**, i film-manuskriptform. Fortællingen handler denne gang om, hvordan Starship Enterprise kommer "en smule" ud af kurs og ender i en fjendtlig alien-galakse. Her kommer besætningen selvfølgelig i klemme i en krig, der er så mange tusinde år gammel, at ingen kan huske, hvorfor den startede...

OCEAN-NEWS

Nu har vi jo set **Short Circuit**, **Mutants**, **Cobra**, **Arkanoid** og et halvt hundrede tusind andre mere eller mindre acceptable spil fra **Ocean/Imagine**-holdet.



Batman endnu en gang! Ja, nu kommer Batman sørme også i eventyr-form. "Batman The Adventure" hedder spillet, der har engelsk tekst.

Men hvad vil fremtiden bringe med sig?
Det første, du skal holde øje med, er nok **Renegade** til C64, Amstrad og Spectrum. Det er et tredimensionelt "street fighting" spil. Her skal du kunne overleve gadens bøller og alle deres sindssyge ideer. Har du styrken og snilden til at overleve alle disse knytnævesvingende, knivkastende sindssyge motorcykel-kørende bøller? Ocean satser selv på, at Renegade bliver "conversion of the year", altså årets spillehals-konvertering.
Men de har også en masse andet parat derovre. **Super Soccer** bliver lavet færdig til C64, **Slap Fight** bliver konverteret, **Wizzball** (arcade-spil) er på vej, så kommer **Moon Shadow** og endelig er **Batman The Adventure** ved at være klar. Med engelsk tekst, forstås.
Det var ellers lidt af en mundfuld. Men sådan ser det altså ud. Oversigten over det, du kan forvente at se de næste mange måneder. Men hvem ved, der plejer jo gerne at komme en godbid mere hist og her.

RØRE I DAMMEN

Der er virkelig grøde i den danske softwareverden.
Tegnene i sol og måne kunne meget vel tyde på, at **Kele Line** "imperiet" kører på lavt blus for tiden.
Men samtidig boltrer **Worldwide Software** sig som fisk i vandet med pressemeddelser om de kommende danske spil og personalia på deres nye programmører.
Worldwide lover, at de to første

WORLD GAMES

World søger folk. Var det noget?

produkter allerede er på trapperne. Der er fire til under udvikling, som skal udkomme i løbet af efteråret og til jul.
De søger derfor med lys og lygte efter programmører, grafiktegnere, musikere, forfattere, spildesignere med flere.
Så måske du har din chance...

GUN-SLINGER

Hewson er klar til at banke endnu et scrollende skydespil på markedet, netop som du læser dette.
En planet, der hedder **Zero** (nul), bliver angrebet af folk fra den onde **Destrovia** planet. Du er **Gunrunner**, en uskyldig og fredselskende fyr, der gør sin pligt og sørger for at give **Destrovianerne** (pyh) en passende velkomst.
Det betyder naturligvis, at gæsterne lider en pludselig død lige så hurtigt, som de ankommer...
Dine hjælpemidler tæller jet packs, skjolde og gift!

HUNDE-KAMP

Ariolasoft's **Starlight** label vil snart sørge for endnu to spil til Check-spalterne.
Med **Dogfight 2187** slår vi et lille smut ind i det 22. århundrede, hvor du, **Rhett Dexter**, er menneskets sidste håb. Et hul i rumtidens sammenhæng har tilsyneladende åbnet vor galakse for aliens.



Første opgave er at lukke lækken i rummet. Dine forgængere, **The Old Ones**, skabte en **Spatial Generator**, som ville være i stand til at reparere huller i den størrelse.
Så det var jo ikke så umuligt, hvis ikke det viste sig, at apparatets dele var spredt over hele galaksen. Som om det ikke var svært nok at finde alle delene, er der også en del aliens at tage sig af...
Dogfight 2187 byder på vektorgrafik og et ægte toskærmsformat i stil med **Top Gun**. Men spillet bliver forhåbentlig noget bedre.

DEATH-SCAPE

Ariolasoft's andet game er lige så futuristisk som **Dogfight**.
Her bliver du nemlig udset til at være pilot i **Sol føderationen**s avancerede kampskib, der skal udkæmpe en duel til døden mod et skib fra **Varg**.
I fremtidens avancerede politiske klima er man nemlig blevet enige om, at krige er meningsløst spild af liv og ressourcer. Eventuelle uoverensstemmelser ordnes ved at sende to piloter ind i den dødsensfarlige rumtunnel, der er kendt som **Deathscape**.
Dit problem er bare, at du opdager, at Vargs'ne snyder idet du flyver ind i **Deathscape**. Her bliver du nemlig konfronteret med en hel rumflåde...
Så det er kun dig og dig alene, der kan redde føderationen fra at blive overrumplet af de djævelske aliens. Der er heldigvis kun en skærm at holde øje med i **Deathscape**.

SÅDAN ER DE!

Viet Nguyen, 15 år, var med på **Tiger Mission**-teamet og kan godt lide **Jean Michel Jarre**, pizza og hans yndlingsdrik hedder **Coca Cola**. Til gengæld hader han **World Cup Carnival**.
Viet's store hobbies er til vores store overraskelse computere og computere?!

For øjeblikket går han i 2.g, og han lover, at han vil være færdig med sin uddannelse, før han bliver fuldtidsprogrammør. Hans næste produkt bliver antagelig til Amiga eller Atari ST.
Alderspræsidenten **Torben Bakager** (19 år) har været med lige fra grafikken til **The Vikings**. Hr. Bakager er vild med italiensk mad, dansk vand, **Depeche Mode** og TV-serien **Skum**. Hans favorit hade-ting er **Knight Rider** fra **Ocean**.


De fire nye programmører hos World. Fra venstre Torben, Casper, Bo og Viet. Kun 25% kan lide promiller.

Torben Bakager er også vild med **Amiga** og **Deluxe Paint II**. Hans næste skridt bliver, at han også selv producerer artworket til omslagene på de computerspil, han har designet grafikken til.
Bo R. Petersen (16 år) og **Casper Gjerris** (17 år) er gode venner. Casper påstår, at man godt kan tjene en god klat penge ved at programmere på freelance-basis, mens Bo allerede er godt i gang som fastansat programmør.
Bo foretrækker **Level 42** og **Vanilie Milkshake** fremfor **A View to A Kill**, mens Casper foretrækker **Tequila Sunrise** og **The Pawn**!
Og hvad kan man så udlede af det?


Bo, grafik-mand på "Twilight Beyond", ser ud som om han har taget skade. Men det er måske bare image...

Jo, det er kun hver fjerde programør, der kan lide promiller!!
Så denne historie har også en lille morale: Hvis I vil frem i softwareverdenen, skal I helst være nogle små, søde drenge, der går i seng i stedet for på discotek...

NYT BUDGET

Pas på med, hvad der står uden på budgetspil-pakningerne. **World Games** har nemlig startet en budgetlabel med navnet **Power Games**, selvom **CRL** allerede bruger label'en **Power House**!



Twilight Beyond, det nye 99 kroners spil fra pæredanske Power Games (alias World Games, alias Worldwide Software).

Spørgsmålet er så bare, om det er fordi **Power Games** gerne vil forveksles med **Power House**, eller de bare ikke er opmærksomme på, hvad der foregår ude i den store softwareverden.
Power Games' første game udgives til september og lægger sig i den øvre budget-ende med sine 99 kr.
Navnet er **Twilight Beyond**, der skal fortælle køberen, at han står med et hurtigt skydespil, med masser af action og et ultra-hurtigt sidescroll.
Casper Gjerris er programmøren, **Bo R. Petersen** har ordnet grafikken og **Johannes Bjerregård** står for lydsiden.
Plottet bliver angiveligt et eller andet stykke sødsuppe i denne **Star Wars**-retning:
Du tænker tilbage på dengang, du levede et stille og roligt liv på dine forældres **Kryllium Svampefarm** på den idylliske planet **Lorna**. Men ligeså ofte vågner du skrigende og badet i sved, når du drømmer om den rædselsnat, da **Imperiet**s stormtropper slog ned som et lyn og henrettede din forældre for samarbejde med rebellerne.
Nu er du en af rebellerne, og du er med på en farlig mission for at stjæle Imperiets nyeste super-rumskib, **WWS-14X2 Megablast**, som rebellerne skal have for at klare sig helskindet igennem den videre kamp.
Du fik startet rumskibet efter flere forgæves forsøg, og nu er det op til dig!
Nu har du chancen for at få hævn over Imperiet...
Der bliver mere end 15 forskellige baner og et musikstykke, der øger stemningen, mens du kæmper bag tusmørket.

BADE-KARRET?

Vor PULS-expert M.S. Nielsen havde engang tre venner, der forsøgte at lave en undervandsbådssimulator. Projektet brød imidlertid sammen, da de opdagede hvor lang tid det ville tage.
En af de tre arbejdede dog videre med en lettere modificeret version, der vistnok var udsprunget af lidt for meget øl og rødvin: En badekarssimulator! Denne ide endte desværre også med at blive forkastet.
Men nu er han godt i gang med projekt **Luke Skywalker går agurk**. Spændende om den bliver offer for vores Check-hold engang ude i fremtiden...
I mellemtiden har **Epyx** dog overhalet den første ide idenom, med deres ***Subbattle Simulator***, der lover at være den mest detaljerede simulator af en ubåd fra 2. Verdenskrig.
Man kan ovenikøbet vælge mellem seks forskellige amerikanske og de tyske Kriegs marine undervandsbåde, der afpatruljerede Stillehavet og Atlanterhavet mellem 1939 og 1945.
Vi tror faktisk godt, at Mortens ven ville prøve en af de 60 forskellige missioner...

GANG I DEM

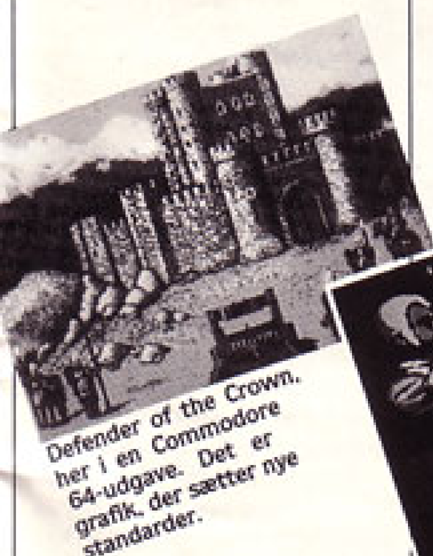
Det går stærkt for **Cheetah Marketing**, der lige er flyttet til en tre gange så stor bygning. Hovedkvarteret skulle gerne skabe grobund for endnu mere ekspansion.
Cheetah har også udvidet sit personale med 25% for at dække efterspørgslen på firmaets produkter.
For tiden er der ikke mindre end 26 produkter i bageovnen, så de nyansatte får ganske givet også pænt meget at lave.
Hvis der er nogen, der skulle være interesserede kan vi da lige give Cheetah's nye adresse: Cheetah Marketing Ltd, Norbury House, Norbury Road, Fairwater, Cardiff CF5 3AS.

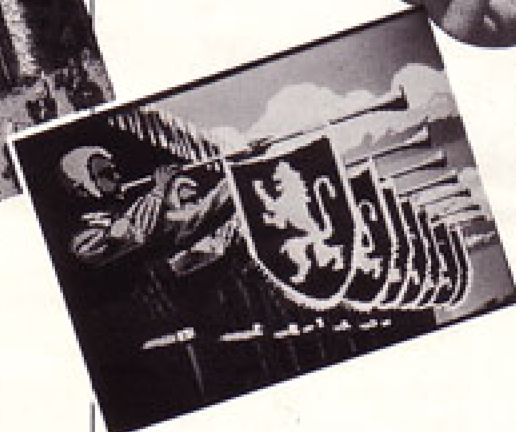
NEXUS

Peter Cooke, som du burde kende fra spillene **Tau Ceti** og **Academy**, puster nyt liv i **Nexus** med sit nye spil, **Micronaut One, the Moebious Trip**.
Actionen foregår i lange dybe korridorer i en asteroide, der huser en kæmpecomputer. Men se, det betyder jo ikke, at den selv ordner beskyttelsen mod alle fjenderne, som har en frygtelig lyst til at destruere den store computere.
Næh nej, min ven, det er dit problem at undgå computeren lider overlast!

NYD DAMEN!

Cinemaware/Mindscape er nu endelig kommet med en Commodore 64-udgave af det så vidt berømmede Amiga-spil **Defender of the Crown**.
Defender of the Crown er historien om de modige riddere og ikke mindst, modige jomfruer, hvis Time Managers er booket med sværdkampe, turneringer og felttog. For at redde England er dine evner som sværdkæmper og militærstrateg absolut nødvendige.
Men skulle det umulige lykkes for dig, er du sikret Englands trone og en hel del nærgående jomfruer...
I **Defender of the Crown** har man både kort over felttogene og drabelige sværdkampe med den store stygge fjende foran hans onde borg.
Vort eneste spørgsmål er, om det er den letpåklædte dame i reklamen, der lover at forkæle sejrherren (**to the victor goes the spoils**), eller påstanden kun gælder den overlegne grafik. Er det første tilfældet, vil hele PULS-trekløveret så absolut overveje at droppe discoteket i næste weekend...





Defender of the Crown, her i en Commodore 64-udgave. Det er grafik, der sætter nye standarder.

Drenge: Her er hun! Pigen, som Cinemaware halvt om halvt lover dig en fræk aften med i deres seneste annonce for Defender of The Crown.



TAI PAN

Ocean har fingrene i endnu en licens, **Tai Pan**, der er baseret på en bog af **James Clavell** (du ved, ham der skrev **Shogun**). Bogen handler, ligesom den nye stor-film, om handel og vandel på Kina's hav - samt en lille smule pirateri for at hæve spændingen.
Sådan er computerspillet også!
Tai Pan baserer sig på strategien, at lave så mange penge som muligt på den korteste tid. Giver det bedst, at handle med illegale varer, tjah, så tager vi også det med.
Eftersom strategispil efter Oceans mening har det med at blive lidt kedelige i længden, er spillet selvfølgelig også peppet op med lidt joystickvrikken.
Commodore diskversionen bliver multiload, mens kassetteejerne må nøjes med et enkelt load, hvilket selvfølgelig ikke giver lige så meget program...
Meget værre bliver det imidlertid for Spectrum-ejerne. Ocean har nemlig besluttet sig til at supportere den nye 128K Spectrum, hvilket betyder at den gamle Spectrums begrænsninger for alvor vil gå op for brugerne...
Spillet tegner virkelig lovende - endelig et stykke Ocean-software, der ikke bare er crap!

N.N. NINETEEN

Det måtte jo komme... Spillet, der tager **Paul Hardcastle**s megahit som udgangspunkt for et computerspil.
Men der er til gengæld virkelig klasse over **Cascades Games** udspil. Præsentationen på engelske **ITV**'s Video and Chips den 27. maj blev selvfølgelig ordnet af Paul Hardcastle!
Spilleren bliver ført direkte ind i den 19-årige soldats rolle med valget: Vil du i krig eller blive militærnægter?
Hvis du vælger krigen, ender du i et arcade action game, og falder valget på militærnægter kommer du ind i adventure, der handler om fredskorpset og kampagnerne mod krigen.
Men bare en eneste lille fejltagelse, og så bliver du forflyttet til arcade action i **Vietnam**s sumpe!
Soundtracket har **Rob Hubbard** ordnet, og det inkluderer blandt andet en kodet version af **Nineteen**-singlen. Det var oprindelig også meningen at lade maxi-singlen følge med i spillepakningen, hvilket desværre blev forpurret af Hardcastles pladeselskab, **Chrysalis Records**.

AMSTRAD SPILLEDÅSE

Der er stærke tegn på, at **Amstrad** vil forsøge også at gøre spillemaskine-markedet usikkert. **Alan M. Sugar** er meget interesseret i, at tjene lige så mange penge på hjemme-spillerne, som **Atari** har gjort.
Men Amstrad forbliver vanen tro tavs, indtil spillemaskinen er færdig. Et softwarefirma har dog lækket og bekræftet formodningen.
Rygterne vil videre vide, at maskinen skal indeholde en **Motorola 68000** chip, som hidtil kun er blevet brugt i **Atari ST** og **Amiga**, når vi taler om de rimelige prisklasser...
En 68000 processor ville muliggøre spil, der er præcis lige så gode i grafik og lydmæssig henseende, som dem man finder på biografernes spillehalsmaskiner.
Man forventer en pris, der ligger under 1200 kr. inklusive joystick og software i England. Spændende, spændende...

MASTER-T SPILLER UD

Mastertronic - software-huset, der lagde grund for billig-spillene i sin tid - er nu også hoppet på vognen og starter en helt ny label af "spil" eller hvad, man nu skal kalde det.
Deres nye label hedder **Mastersound**, og skal ene og alene tage sig af musik - det har vel også noget med spilleri at gøre, eller hur?!
Der er stort set ingen tvivl om, at Mastertronics nye Mastersound skal få succes - firmaet er nemlig et stort, verdensomspændende foretagende, der ved, hvad de gør. De kan prale med kontorer i **Amerika, Tyskland, Frankrig** og **Belgien**.
Mastersound starter med et bredt udvalg af musik, såsom **Stand By Me** med **Ben E. King, Rock You baby** med **George McRea, Rose Garden** med **Lynn Anderson, My Guy** med **Mary Wells** og helt hen til **Lets Twist Again**, den gamle rytmer, der kunne få os alle sammen helt ned. Så der er lidt for enhver smag.
Alle kassettebånd vil koste det samme som Mastertronics lavpris-spil, altså 29.85 og 39.85!



Tai Pan fra Ocean.

TO, DER VIL FREM

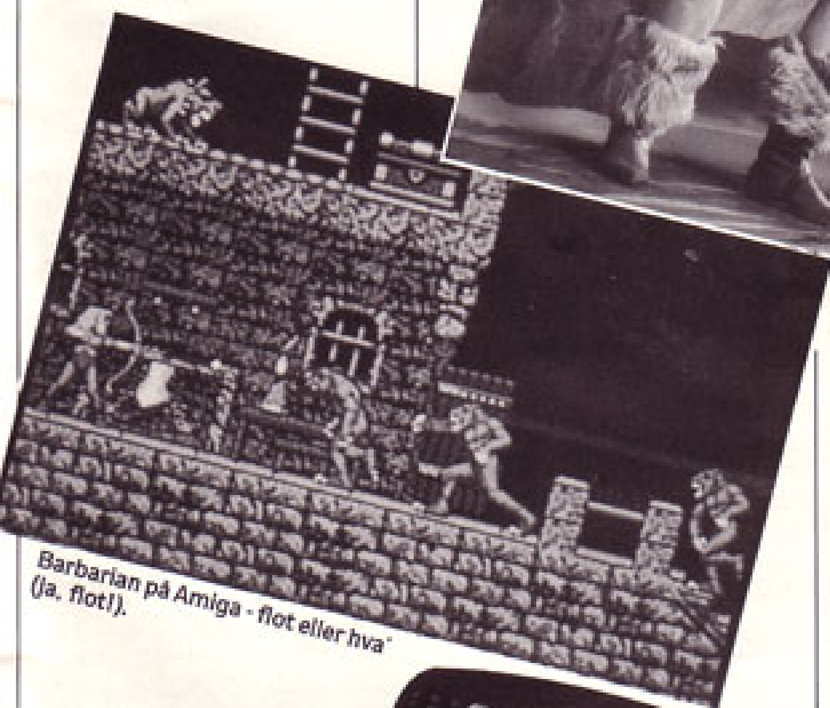
Kaptajn Silver byder dig velkommen ombord til høring på to af de sidste nye F-bird spil.
Der er her tale om **Gunstar** og **Think!** Spil, du afgjort vil møde før eller siden på vor billigspils-oversigt senere i bladet.
Gunstar er et varmt 64'er spil og rent genremæssigt et skyd-demned spil. Du skal som altid i disse spil blæse hovedet af en række aliens, undgå meteorer, skyde forsvarsposter til atomer og sidst - men ikke mindst - skyde Mothershippet tilbage, hvor det kom fra.
Gunstar er et spil, der er en opofring af lommepengene værd.
Så er der også Think, som **Firebird** har kaldt deres game. Det er jo noget, vi alle kan få brug for en gang i mellem. Think vil få cellerne til at smelte oven i kraniet på dig i din søgen på at få løst spillets gåde.
Det gælder om at placere 4 dimser på et bord, så det bliver til en linie.
Problemet er dog, at dimserne flytter sig, efterhånden som du foretager dine træk. Og så er det, at det kræver koordination.

NY SERIE

Hvis ikke de traditionelle spil kan hidse dig op længere, så kommer **Melbourne House** inden længe med en helt ny serie software, der efter sigende skulle kunne bringe enhver game-freaks blod i kog. Og hvad er så det..?
Jo, man tager på fart i rummet og bliver lykkejæger, og den har vi jo hørt før. Men ikke på den måde, som Melbourne-menneskerne fremlægger sagen.
De blander nemlig en række ting sammen og det, der kommer ud af det kalder Melbourne House for **Enterprise**, ikke at forveksle med flop-computeren af næsten samme navn.
Det er simpelthen en blanding af 3D-Vektorgrafik, tekst-samtaler med fremmede computere, der både har et sjovt (frækt) og bredt ordforråd. Sidst men ikke mindst bliver du sat på prøve i en flysimulator, der skal hjælpe dig ned på planeternes overflade hvor du forhåbentlig finder lykken - om det så er i form af guld, ved man jo aldrig.
Melbourne House forventer at lave versioner til både Amstrad, Spectrum og Commodore 64, og for at det ikke skal være løgn kommer der også en version til IBM PC og de kompatible senere på året.



Barbar, Maria Whittaker og programmør. Maria vinder i længden...



Barbarian på Amiga - flot eller hva' (Ja, flot!).



Barbarian på C64, også flot.

BARBARIAN

Amiga-ejer vær beredt.
Spillefirmaet **Psygnosis**, der lige fra starten har satset på 16-bit computerne **Amiga** og **Atari ST**, spiller ud med en trumf. Deres spørgsmål er, om du kan klare at gå ind i Barbaren Hegors rolle?
Er du mand for dit sværd? Og er det nok til, at du tør gå ind i **Durgan**, en farlig underjordisk verden, hvor den onde troldmand **Necron** har sin bolig. Opgaven er at pulverisere Necron's bolig. Belønningen er et helt kongerige!
Men opgaven er også umulig. For at nå frem til Necron's bolig skal du kæmpe dig igennem din inderste angst og en horde af frygtindgydende monstre...

Kan du imod al forventning svare bekræftende på alle disse spørgsmål, bliver du belønnet med en super, mega, fantastisk grafik, der ikke lader spillemaskinerne noget tilbage!
Hver figur består af op til 96 forskellige sprites, og lydsiden bliver hjulpet på vej af flere digitaliserede effekter.
Barbarian er et kampspil af bedste skuffe, hvor man skal igennem masser af baner, der har hver sine monstre med forskellig intelligens og angrebsmåde. Krigeren starter med et sværd, og kan henad vejen supplere med bue, pile, skjolde, rustninger og meget andet godt..

MER' BARBARIAN

Psygnisis' game må endelig ikke forveksles med **Palace Softwares Barbarian**, der er til 8 bits maskiner.
Vi forveksler under ingen omstændigheder de to Barbarians, idet Palace har tilsendt os et flot billede, der viser Barbarians "opfinder" **Steve Brown**, sammen med en vildmand og en letpåklædt topfotomodel, **Maria Whittaker**.
Barbarian indeholder tilsyneladende to spil i et. Når man er inde i del 1, må man bevise sine sværdegenskaber imod de bedste krigere i hele landet (enten computeren eller en kammerat).
Efter opvarmningen i del 1 er du forhåbentlig klar til den besværlige del af løjerne, at frelse den smukke prinsesse fra den onde troldmand **Drax**.
Du råder over seksten forskellige bevægelser, og grunden til at spillet er sikret en anmeldelse: En stor plakat med Maria Whittaker!!
Sådan kan man jo også sikre sig mod dårlige anmeldelser...

GREMLIN MOD OCEAN

Der er ingen tvivl om, at der er lidt gadedreng i **Ian Stewart** - managing director hos **Gremlin**. Han havde nemlig fået nys om, at det **Ocean**-ejede **Imagine Games** havde en aftale i stand med **Taito** om at konvertere **Arkanoid** fra spillehals-automaten til 64'eren.
Det susede Ian hjem til firmaet og forklarede sine programmører. Kun een måned senere havde Gremlin så **Krakout** klar, en ren Arkanoid-kopi, som de så kunne udgive før den officielle konvertering.
Ikke desto mindre blev Ocean, Imagine og Taito rigtig godt sure i skralden over, at Gremlin bare kom og huggede hele markedet.
En ting er sikkert, Ian Stewart var til møde hos en af topcheferne og ejerne af Ocean, **David Ward**. På det møde fik Ian en afklapsning og måtte stå **skoleret** som en anden uartig dreng.



EN STRATEGISK GREMLIN

Til at starte med, holdt de sig til de fede hjemmelavede spil, men de har vokset sig store og er hurtigt på vej til tops indenfor de førende softwarehuse i England. Ikke mindst på grund af bossen **Ian Stewart**s frække og fandenivoldske måde at køre ræset på.

Det seneste fra **Gremlin** er **Convoy Raider**, som er et strategisk krigsspil - men intet Gremlin-spil uden forandringer og som regel til det bedre.

Verden er helt af lave, og der er blevet erklæret krig. Din mission er at patruljere og forsvare de hjemlige farvande. Hertil har du så alle de moderne våben, der tænkes kan.

Du har blandt andet et såkaldt **Seawolf-missil**, der kan bruges til nedskydning af både skibe og flyvere.

Derudover har du et **Exocet missil**, der er en såkaldt "Video Linked Rocket" og mest bruges til angreb på åbne flader.

Til at styre disse kraftkarle af missiler, skal der naturligvis øvelse, og den tager tid. Du skal blandt andet bruge gyroen til at styre dit Exocet missil for at ramme bedst muligt. Du kan også vælge dine mål på lang afstand, og sigte mod dem udfra de data, din **Missile target computer** giver dig. Men der er meget mere i dette spil.

Du skal have fat i ubåde, reparere skibe og alt, hvad der ellers har med beskyttelse af sådan en konvoj at gøre.

FREMTIDEN NU?

RamJam går også og pusler med andre interessante ting og sager. Hvad siger du for eksempel til en tur ind i det menneskelige sind.

Okay, okay, de er ikke helt færdige, men kun et godt stykke inde i researchen. Og **RamJam** har allerede fundet ud af, hvilke frekvenser, der matcher bestemte følelser.

Teamet har på nuværende tidspunkt, programmer klar, der kan måle dit stress-niveau og hjælpe dig af med for meget stress (hvad med et frieksemplar til alle SOFT-medarbejdere?). Jo mere afslappet du er, des højere stiger en **buddha** til vejrs på skærmbilledet. Så det er bare med at gå hjem og træne med buddha-figurer, indtil programmerne er klar til salg!

MARTECH KAN ENDNU

Pulsende puls pulserer pludselig. Nå, men nok om den slags. **Martech** har sjovt nok et spil på trappeme, **Pulsator.** Det er et shoot 'em up spil med masser af mystik i.

Der er 5 levels, hver med 49 rum. Så der er da noget at gå i krig mod. På hvert level lever en lille **"Pulsy"**, der skal reddes, og det kan kun gøres ved at finde nøglen til fængselsdøren.

Rumvæsenerne på de forskellige levels bliver efterhånden mere og mere kloge og selvstændige, og landskabet og omgivelserne vil, efterhånden som spillet skrider frem, blive sværere og mere ugennemtrængelige.

Og rent umiddelbart kunne det jo godt lyde nemt, men det er det ikke. De forskellige gange er lukket af døre - og der er 6 slags af dem. De forskellige døre kan kun åbnes ved at passere forskellige sensorer, der ligeså er mærket 1-6. Når du først er passeret, vil døren lukke igen, og så er det ikke helt nemt at finde rundt.

Hold øje med Pulsator fra Martech.

FOURTH PROTOCOL

En eller anden, der gemmer sig et eller andet sted i England er i gang med at bygge en atombombe. Han er en af **KGB**'s topagenter og ikke så lidt smart.

Alt hvad du ved, er at han arbejder et sted derude og uden et eneste spor skal du opspore og stoppe ham.

Filmen er færdig og den er absolut et besøg værd, selv hvis det bare er for at se en lastbil blive brugt som racer... Helten hedder **John Preston** (spilles af **Michael Caine**) og han får støtte til opgaven af noget så stygt som en **BBC-computer!!** Så **Ariolasoft** syntes det var på tide at tjene en let buck, købte rettighederne til det hæderkronede **Fourth Protocol** game og relancerer nu spillet med masser af billeder fra filmen på æsken.

SKØR I BOLDEN

Re-bounder kalder de spillet, der er efterfølgeren til **Bounder**. Det havde du vel aldrig gættet. Som du sikkert kan huske, var Bounder en højst intelligent tennisbold. Med din hjælp skal Bounder gennem de 18 levels i dette suveræne platformspil. Ene og alene med den baggrund at nå **the Master Alien.**

Du bliver selvfølgelig udsat for 3D grafik, hexagonaler, gulve, der bliver væk, høje hastigheder og super-intelligente batterier af rumuhyrer, der konstant angriber dig. En helt ny ting er, at du skal holde øje med Bounders pres. Hvis presset er for lavt, går der kage i den, og hvis det bliver for højt, kan Bounder blive til en **burst ball** istedet. Så pas på.

GREMLIN I USA

Føromtalte **Gremlin Graphics** har for meget nylig indgået en samarbejds-aftale med det canadisk baserede softwarehus **Acme Animation**, ledet af spil-designeren **Michael Bate**.
Med aftalen kan Gremlin også få en fod ind på det betydningsfulde amerikanske marked.
Ian Stewart, chef hos Gremlin, udtalte i denne sammenhæng til pressen, at det simpelthen var chancen - åbningen til det amerikanske marked, de i meget lang tid har ventet på."- Dette samarbejde vil etablere Gremlin Graphics som det internationale selskab, der altid har været krummer til", sluttede han.
Michael Bate (som tidligere har haft med bl.a. **Dambusters**, **Fight Night** og **Ace of Aces** at gøre) havde også det store smil på:
"- Samarbejdet med Gremlin Graphics, et af verdens mest dynamiske softwarehuse, var simpelthen en chance, jeg ikke kunne lade gå forbi mig. Jeg håber at kunne bringe min amerikanske design og marketings-ekspertise til Gremlin nu, hvor Gremlin for alvor betræder den internationale scene."



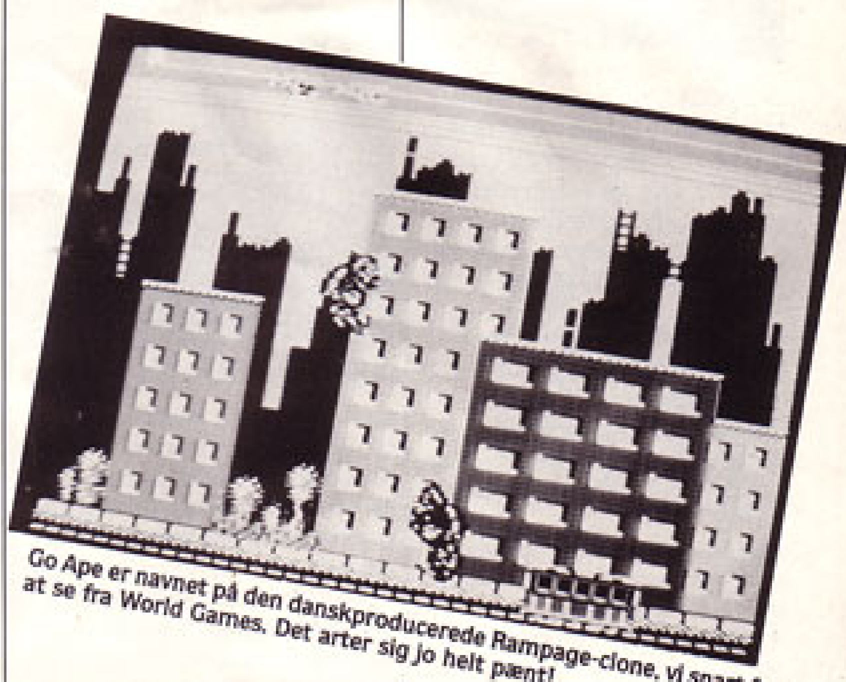
Gremlin Graphics har store planer. Nu skal de nemlig indtage det amerikanske kontinent.

ELITEN ER STOLT

Ingen i den engelske spil-branche er mere stolt end **Scooby Doo-** og **Commando**-skaberne **Elite**. De er nemlig blevet valgt til årets software-hus af læserne på ikke mindre end fire britiske datablade: Computer & Video Games, Crash, Commodore User og Amtix. Endelig har læserne på magasinet Zzap kåret Elite som en klar nummer to i dysten om den eftertragtede titel. Så det er ikke uden grund, at Elites **Steve Wilcox** , boss, kan åbne et par flasker skum...

EXOLON

Et rumskib flyver deroppe, hvor skyerne er klare af strålerne fra de eksploderende missiler. Raketterne stiger stille op gennem luften, og stanken af fare er over det hele. Og ja, helt nede ved jorden vader du rundt med dit raketgevær og bekæmper aliens. Med pas for din egen skyld på minerne og alle de andre "dejlige" ting.
Det er med andre ord ikke helt nemt at klare sig igennem den stadig større fare.
For at give **Exolon** en ekstra dimension, har programmørerne også indlagt mulighed for at skifte beskyttelsesniveau. Når du tager form som det tunge **Exoskelet**, giver det ekstra kraft. En skikkelse som den atletiske **Vitorc** giver naturligvis større sårbarhed.
Exolon kommer til din computer engang i august.



Go Ape er navnet på den danskproducerede Rampage-clone, vi snart for at se fra World Games. Det arter sig jo helt pænt!

JEG ER EN ABE

... ville være et udmærket udtryk for bred selverkendelse, hvis det stammede fra **Worldwide Softwares** **Carsten Holløse**. Men det gør det desværre ikke..
Carsten Holløse nøjes med at sige **Go Ape!** til World Games' kommende **Rampage**-kopi.
Viet Nguyen, Torben Bakager og **Johannes Bjerregård** mener alle, at det er et hårdt liv at være et ondt, voldsomt, superstærkt monster, når alle de tåbelige helte altid skal vinde. Så trekløveret har sat sig ned og skabt et spil helliget de rå monstre.
Missionen er at få saneret nogle af jordklodens største byer sammen med dine monstervenner. Det er jo noget af en tilfredsstillelse at se en 50 etagers skyskraber bliver totalt pulveriseret, når du har slået lidt til den i et par minutter. For slet ikke at tale om den dejlige splatlyd fra en smadret sporvogn...
Go Ape! lover at byde på over 50 forskellige byer, skyskrabere til at klatre opad eller smadre? Tanks, helikoptere, soldater og andre små irritationer, samt naturligvis farverig grafik, flot animation og en- eller to-spiller muligheder.

GI' DEM ET BEN

Activision har endnu et spil på vej, som stammer fra meget specielle **RamJam**'s programmører. Det er egentlig uhyggeligt simpelt, men grafikken og humoren skulle være i top.
Spillet **Paddywack** handler om to hunde og deres kamp om at lave flere og flere hundetricks. Begge hunde er nemlig håbløst forelsket i **Fifi**, en puddel, og de er derfor ret så opsatte på, at gøre et godt indtryk.
På en af skærmene, skal spilleren fange en kat før den går ud af billedet. Senere er det en postmand, det skal gå ud over. Og så er der jo også skraldespandsscenen, hvor du dykker ned i skraldespande for at finde interessante ting og sager...
Kunne let gå hen og blive et virkelig godt spil!

PULS

MÅNEDENS SOFT JOYSTICK

JOYSTICK TIL DIN SPECTRUM

Checkede joystick til både **Kempston**- og **Sinclair**-standarden går normalt ikke for 150 kr. stykket. Og slet ikke med hele fire fire-knapper.

Men **Cheetah 125** gør. Så mon ikke, vi må kalde pinden for "Best Buy" lige nu for de Spectrum-folk, som mangler noget at lægge deres klamme hænder på. Spectrum-ejere (og kun Spectrum-ejere) kan bestille sticket hos **Dansoft**, 01-28 81 01.



Sådan! Cheetah 125 er et både Sinclair- og Kempston-kompatibelt joystick for de Spectrum-ejere, der trænger til at røre ved noget nyt.

FORTSÆT DINE SPECTRUM-SPIL

Alle ved det: **Spectrum**-ejere har altid ligesom været lidt forsømte, når det kom til udvalget af nyt tilbehør. Men endelig, langt om længe, har **PULS-teamet** scoopet en nyhed, der vil få det til at rykke i fire-knapperne i de små Spectrum-ejende hjem landet over.

Cheetah i England har nemlig lanceret et såkaldt **multi-interface** til Spectrum. Interfacet laver back-ups af dine programmer på et vilkårligt tidspunkt. Du kan gemme program-stillingen midt inde i et hvilket som helst spil. Og det betyder f.eks., at du kan gemme **Dragons Lair**, lige når du er kommet til dragen, hvorefter du kan loade spillet ind igen og spille videre på samme sted, når du dør. Med andre ord: Du slipper for at skulle spille forfra hver eneste gang.

Multiface hedder interfacet, der sælges gennem **Dansoft** i København.



Multiface saver dine spil et vilkårligt sted, så du ikke behøver starte forfra, når du vil spille dem igen.

QUICKSOFT KØBT AF ANSAT

Ivrige læsere af SOFT, DK's enda spel-tidning, vil huske vores nummer 5 fra '86. Nummeret, hvor **Jørgen** (efternavn tilbageholdt af hensyn til familien, red.) for første gang optrådte i form af et smukt snapshot, hvor kollegaen **Lars Frandsen** havde skrevet sin kommentar.

Talrige læsere har siden ringet PULS-teamet sønder og sammen for at vide, hvad der er sket med de to bagmænd i den danske spilmølle. Parret, der indtil **Gøg & Gokke** spillet kom, mest var kendt som **jarlen** og **bissen** i det københavnske natteliv.

Idag er det ikke længere Jarlen og Bissen. De to så tidligere uadskillelige software-skaffere har ændret navn til **Jarlon** og Bossen og er gået solo.

Lars er - fy, fy, slemme dreng - skiftet til noget så gruopvækkende som den seriøse PC-branche, hvor han i dag er hos **Jumbo**-importøren **Jarlo** i Quicksofts by, København. Og go'e gamle Jønne - ja, han er s'mænd bleven boss hos Quicksoft. Den tidligere topsælger hos "Vi ringer, de spiller"-teamet har overtaget hele biksen og blevet sin egen boss.

Godt skuldret, Jørgen.



Jørgen - som de fleste SOFT-læsere husker ham.

GØR DET PÅ FRANSK

Lige nu er parolen hos softwarehuset **Elite** (dem med bl.a. **Paperboy**, **Ghosts 'n' Goblins** og **Space Harrier**), at Frankrig er det bedste, vi har.

Det foretagsomme engelske softwarefirma vil nemlig nu til at sælge spil "made in France". Og de første i rækken kommer fra et udviklingshold kaldet **UBI-Soft**.

UBI-Soft er stærke på Amstrad. Så skærmbillederne fra deres første spil, **Asphalte**, er da også knipset direkte fra en Amstrad-monitor. Spillet er et arcade-agtigt spil, der ligesom sine efterfølgere - **Zombi** og **Manhattan '95** - lover masser af joystick-bevægelser.

DM I TM

Danmarks-mesterskabet i **Tiger Mission**. Det er, hvad den noget kryptiske overskrift dækker over. Danmarks-mesterskabet blev holdt for nylig på SOFT's redaktion i København. De bedste fra hele landet deltog og alle rejse-omkostninger blev naturligvis dækket af de softige.
Den fra bladene så kendte **Keld Jensen**, ung løve hos **Kele Line**, så til sin forbløffelse, hvordan **Thomas Risager**, 13-årig Nørrebrodreng slå nordjyden Jesper i sin kamp om Danmarksmesterskabet. Der kom scores på både 700.000 og 800.000 frem på skærmen!
Thomas Risager vandt en tur i en privat-helikopter. I næste nummer bringer vi billeder fra turen, hvor Thomas styrede helikopteren rundt, som han lystede. Uden begrænsninger.



Thomas Risager, en glad Danmarks-mester, trykker sejrsrigt Kele Lines Keld Jensen (th) i hånden.

FOR DE SLØVE

Postordre-drengene hos **Dansoft** sætter åbenbart pris på at fuske med **Spectrum**'en. I hvert fald har de også fået den nye **Konix Liberator** hjem til landet.
Liberator har en **knap**, du kan dreje på. På den kan du så nedsætte spillets hastighed trinløst, så du f.eks. kan spille **Nemesis**, **Arkanoid** eller bare **Space Invaders** med knap så meget fart over feltet.
Fabrikken (dem med **Konix Speedking**) påstår selv, at deres slow-motion knap virker på samtlige spil, og vi har ingen grund til at tro andet.
Ud over den magiske drejeknap indeholder Konix Liberator også hele to joystick-indgange og en pæn portion andre faciliteter. Et virkeligt lækkert stykke hård vare.



Denne deforme ting er en Konix Liberator. Den har en slow-motion knap - genialt, hvis du synes, dine spil går for hurtigt.



Flot ser det ud. Her er Amstrad-grafik made in Frankrig - og spillet hedder noget så tørt som Asfalt!

KRISTIANS EFTER-FØLGER

Du kan være ganske rolig. Det, at **Kristian Andersen** ikke længere er chef for **Commodore Danmark A/S**, betyder ikke, at der ikke bliver lavet flere 64'ere, 500'ere eller hvad man nu i sine fantasier kunne drømme om.
Commodore har netop for meget kort tid siden ansat den person, der skal tage sig af den danske afdelings videre drift. Der er tale om **John Zinck**, en pro med masser af erhvervs-erfaring.
Han kommer fra OEM- og softwarehus-afdelingen hos **Hewlett Packard**. Men Johns EDB-karriere startede hos **Borroughs Datasystemer A/S** i salgs og marketingsafdelingen. Senere blev han så ansat i Borroughs-koncernens hovedkvarter i **Detroit, USA**, så der er krudt i den dreng.
John er såmænd også **MBA** graduate fra **Harvard Business School** og ved siden af dette studie, arbejdede han som management konsulent for **P.A. Strategy Partners** i London. Her arbejdede han på et projekt vedrørende strategisk markedsføring.
Og så kan vi jo kun glæde os til at se hvad, der kommer ud af Johns ledelse. Man kan jo kun sige, at han har noget at leve op til efter Kristians behagelige og personlige behandling af alle Commodores forhandlere.
Endvidere lykkedes det Kristian Andersen at føre Commodore A/S til et rent procentuelt overskud der lå langt over samtlige afdelinger indenfor commodore. Og han holdt de flotte tal i al den tid han sad på posten.
Men vi byder dig velkommen til John, og held og lykke fremover.



John Zinck, den nye mand i Commodores danske chefstol.

DET VAR ALT

Og det var så alt, hvad vi kunne støve sammen for denne gang. Men ak og ve den, som brokker sig over denne fantastisk ihærdigt samlede suverænt interessante samling lekture fra ind og udland. Vi er nemlig et lille sammenspist crew på 3 stk., som bare ved, hvad du vil have. Og det har vi så brugt sådan cirka den sidste måneds tid på at samle sammen til dig. På gensyn i næste neonpulserende SOFT-Puls, hvor vi som sædvanlig er tilbage med masser af pikante detaljer og eksplosive nyheder.

Henrik Bang
Morten Strunge Nielsen og
Rasmus Kirkegård Kristiansen

SOFT·MAIL

SKRIV TIL SOFT

SOFT's Hanne svarer på dine breve, lytter til dine beklagelser og synger en sang fra de varme lande. Med andre ord: Skriv til hende, hvis du vil ha' gode råd eller en rigtig kaffe-sludder. Du kan ikke være sikker på at få dit indlæg med, og måske bliver det forkortet. Men skriv alligevel:
SOFT Mail
St. Kongensgade 72,
1264 Kbh. K.



Hanne er tilbage. For anden gang løfter hun den tunge arv efter vores allesammens brevkasse-pige, Chris Perrier. Denne gang har postsækken været mere end fuld, så der er kommet fart i brevkniven - gamere fra hele landet har skrevet ind, enkelte sendte fotos med og så fik hun sågar et Quickshot II Turbo Deluxe joystick foræret i gave af en anonym læser den 2. juni, da hun fyldte 17. "Til at lege med", stod der på det vedlagte kort...

På stop i det ydre rum

Hej Hanne!
Jeg er en meget sød og artig dreng, men pas nu på, for her kommer mit problem: Jeg er helt vild med et eventyrspil, der hedder "Hitchhiker»s Guide to the Galaxy", som jeg fusker lidt med på min Amstrad Joyce. Jeg kan kun komme ind i rumskibet, men så heller ikke længere, for så skriver den bare "DARK". Herfra ved jeg ikke hvordan, jeg skal komme videre. Kan du hjælpe mig med mit MEGA-problem?
Ivan Henriksen, Roslev.



Si, si - artige Ivan.
Jeg kan godt se dit gigantproblem. Du kan ikke bare stå der med tommelen i vejret, du må videre.
Jeg har forhørt mig hos redaktionens TDM, Christian Martensen, som smiler lusket og spørger, om du kan skrive "SMELL". Kan du det??
Hanne.



Kan min 64'er styre et lysshow?

Hej Hanne.
Jeg er en dreng på 14 år. Min Commodore og jeg vil gerne sige tak for et knaldfedt blad. Især er Soft-Mail og 3 x A i top.
Jeg har også et par spørgsmål:
1 - Kan man købe "SPEECH" til 64'eren i Danmark?
2 - Kan min 64'er styre et lysshow? - og hvordan?
3 - Kan jeg bestille gamle numre af SOFT?
Og så noget, der vil glæde drengene i AAA: International Karate. Tryk ADZM samtidig, og baggrundene vil skifte.
Lars, Odense.



Hejsa Lars.
Selvtak!!
1 - Du kan godt købe "SPEECH" til 64'eren i Danmark. Kontakt din lokale computerforhandler og få ham til at bestille den hjem til dig.
2 - Din 64'er kan styre næsten "alt", også et lysshow. Bl.a. har "COMputer" haft noget oppe om dette emne, og "ny elektronik" havde fornylig en lyssjovs-konstruktion, du selv kunne bygge. Nu kommer der nok snart et interface, som du selv kan bygge for under 500 kroner. Interfacet vil kunne forbinde et 8-kanals lysshow og en Commodore.
3 - Du kan ringe på tlf. 01 91 28 33 i almindelig kontortid, og bestille SOFT og de andre blade. Efter bestillingen får du et giro-kort, og når du har betalt det, kommer bladene automatisk med posten. Også gamle numre, hvis du har huller i din samling.
Bye,
Hanne.



Klippe og klistre, TAK!

Haj Hanne!
Chris sagde (skrøv) for et par nomre siden, at du skulde over-

tage brøvkassen. Jeg går ud fra, det er fast, og igge kon for et nommer. Ællers har jag jo lavet en fejl i brøvet her. Spøg ud til højre, og alvor ind fra venstre (nej, igge partiet). Kan I ikke i bladet lave et par "klippe-sider", hvor alle jeres konkurrencer o.s.v. er samlet, så man ikke skal til at klippe i bladet? Det er sgu-'da sk... irriterende, at der er huller i di tikler!!!

Hvad med en highscore-liste?

Og så til månedens værste: Hvorfor i hede hule h...... udkommer TAST kun 4 (fire), 4 (four), 4 (vier) gange om året?!?? Du ka' godt sige til ham RASMUS, at han skulle se at få fødderne ud af tøflerne og ned i løbeskoene (did ya get it?)

Ellers et rimeligt fedt blad (SOFT altså).

Catch you later! (Citat: Blue Thunder).

Ole Mikkelsen, Fjerritslev.

PS: Chris skrøv også i forrige nommer, at jeg skulde sende jer et billede, og here it is...



Ole Mikkelsen, Fjerritslev, som han helst ser sig selv.



Halåge Olle!

Du ska' igge være rystende rød for at lave støve-fejl i brøvet, da SOFT sælvføljelig bliver rædigeret innen det kommer i tryggen. Din ide med klippe-sider er igge helt dum, desværre er det meget svært at få indpasset siderne i bladet, men du er meget vældigkommen til at kopier æller afskrive kuponerne, hvis der ikke står andet. En anden måde, du kunne undgå at få huller i vores formidable artikler på, er at købe to eksemplarer: Et til at læse og et til at klippe i. En highscoreliste ville være umulig at checke, så derfor nul scores i denne omgang, sorry! Ællers en god ide, men desværre har resultaterne fra andre blade vist, at der er for mange fuskere imellem. Og så er sådan en liste jo nix værd.

Den der med TAST er slem, det kan jeg godt se. Men på den anden side: Nu er kun de bedste programmer med. Skulle vi komme oftere, ville nogle af programmerne ikke være helt i topklasse, og så er det jo en skam at skulle bruge tid på at taste dem ind (og penge på at købe bladet, selvom prisen - 34.85 - svarer til under 2 kr. pr. program). Må jeg komplimentere dit udseende, Ole?!??

Du overgår mine vildeste drømme.

Hanne.



Hvornår kommer Ikari til C64?

Hej Chris, ØØhhh?!? Hanne!

Velkommen til - og giv nu nogle ligeså professionelle svar, som din forgænger (der er noget at leve op til, hva'??)

Nu skal du ikke tro, at jeg bare skriver til dig for at byde dig velkommen - frimærker er dyre nu om dage, specielt for en computer-freak med tendens til at bruge sine lommepenge på computer-games and things like that.

Neeejj... jeg har faktisk et par spørgsmål.

1 - Hvornår bliver Ikari Warriors oversat til C64/128, jeg har ikke set den nogen steder endnu.

2 - Kan jeg få Championship Wrestlig på bånd (stadigvæk til C64)?

Det var alt for denne gang, og endnu engang velkommen....

HANNE (Jubbii, jeg huskede det).

Mange hilsner

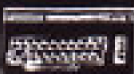
Jakob Christensen, Slangerup, du ved, der hvor Kele-Line holder til (prale, prale).



Hej Jakob.

Elite, der har lavet Ikari Warrior, havde lovet at de ville have 64'er versionen klar til slutningen juni måned. Men mens disse linier skrives, har vi ikke set endog så meget som en test-version, så de følger sikkert traditionen og bliver de sædvanlige 2-3 måneder forsinket. En skam, for Ikari er dødflot til Amstrad (savle, savle). På et tidspunkt var det faktisk meningen, at Ikari Warriors slet ikke skulle konverteres til Commodore 64/128. Vores venner på det engelske datablad Zzap skrev, at den ikke ville komme, men indrømmede så senere over for Rass, at den nyhed havde de været lidt for hurtigt ude med. Alt forladt.

Om du kan få Championship Wrestling på bånd? Ikke af mig, jeg forærer ikke noget væk. Du kan derimod købe den hos din forhandler, men da det er et spil af ældre dato, skal du ikke forvente, at de har den på hylden. Derfor: Bestil og vent som sædvanlig. Hanne.



Hip, hip, Hans Henrik

Kære Hanne.Jeg synes, jeres blad er røv-godt. Ros skal Hans Henrik have for den sjove måde at anmelde spil på.

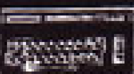
Frank Jespersen, Albertslund.



Frank,

Jeg skal hilse og sige tak fra en stort smilende Hans Henrik (nu kan han slet ikke holde sig fra champagnen).

Hanne.



Henrik er bedst

Hej Hanne.I SOFT Check er Henrik den bedste.

Tak for et godt blad.

Thomas Kyster, 10 år, Sædding Øst.



Hej Thomas.Henrik synes også selv, han er den bedste!Hanne.



"Sikke mange P'er..."

Hej Hanne!

Vi synes at SOFT er et herre godt blad (nemlig!). Især AAA, Soft Check og Mail er helt fint!

Vi vil gøre opmærksom på, at muligheden for at tilslutte en Amstrad (latter) til en såkaldt brint-bombe foreligger. Men inden denne operatiom skal man lige sørge for, at rede alle værdifulde...

Glem det!!

Med Commodorelig hilsen,

"The Uridium Boys", Værløse.

(navn og adresse red. ihænde).

PS: Please Hanne, hva' med et uendeligheds poke til Uridium i den nye version?

PPS: Welcome to Soft-Mail!

PPPS: 'Håber overskriften bliver: U-MÆ-Amstrad (he,he).

PPPPS: So Long!

PPPPPS. Sikke mange P'er.



Hallo Uridium Boys!

Det er glemt!!

Hanne.



Abe-glad for SOFT

Hej Hanne.

Jeg er en computer- og pigeglad dreng på 13, som elsker SOFT. Derfor har jeg et årsabonnement: SOFT er bare super hyper fedt.

Her er min mening om anmelderne:

Henrik er god,

Bjørn er rimelig,

Hans Henrik er sjov, men

Morten er bare den bedste!!

Og et par spørgsmål:

1 - Sender I kun C64-spil ud??

2 - Hvornår er sidste frist for at sende breve?

3 - Hvordan ændrer man adressen på sit abonnement, hvis man skal flytte?

Hilsen Monkey Face (pænt øgenavn ikk') eller bare

Michael Kamp, Holbæk, hvis man er kedelig.

PS: Håber ikke, du belaster tænkevorten for meget!!

Davs til dig, Monkey Face.
Vi er bestemt ikke kedelige herinde i St. Kongensgade, og hvad min tænkevorte angår, kan den holde til meget.
Og her har DU anmeldernes mening om DIG:
Henrik synes at du er god,
Bjørn at du er rimelig (kedelig),
Hans Henrik at du er sjov, men
Morten synes bare, at du er den bedste!!
Og til svarene:
1 - Nope, vi sender både spil ud til C64/128, Spectrum og Amstrad.
2 - Du kan sende dine breve ind døgnet rundt, året rundt, men helst nogle uger eller tre før næste udgivelse.
3 - Ring til Yvonne Rueholm Petersen på tlf. 01 91 28 33, og oplys om gammel og ny adresse, så fikser hun det.
Hanne.



Hvad spiller anmelderne?

Davs og alt det tjavs.
Desværre er mit bagetøj til 10.000 km's eftersyn, så det bliver ved davs. Håber der er okay, Hanne???
Jeg kunne godt tænke mig at vide, hvilke spil anmelderne stadig spiller. (Morten, Hans H., Henrik og dig selv på din lede Am-et-eller-andet.)
Og så vil jeg gerne have nogle tips & tricks til "ELITE", hvis der findes 'sånnogen'.
Venlig hilsen
Thomas Esmann, Holte.
PS: "Mad Max" Søndergård har ret; Morten er go'.
PPS: Træk stikket ud på The Hacker-Hunter.



Davs Thomas Esmann!
Morten: Gauntlet
Hans H.: Pipeline II og Guardian
Henrik: Crazy Comets
Hanne: ALT!! (min computer staves: A M S T R A D. Og den er ikke særlig led).
Om der findes nogle T & T til "ELITE", giver jeg videre til nogle andre kvikke hoveder.
Og det var hermed alt fra:
Hanne!

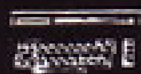


Hvorfor ikke hver måned?

Hej Hanne.
Vi er to drenge der har det enormt socialt med vores computere. Vi synes, at det er totalt vandbakkelse, at SOFT ikke kommer hver måned, folk køber det jo alligevel.
Hilsen fra
Niels & Jacob.
PS: Hvorfor er Commodore-ejere så meget dummere end andre folks piger?!? We don't know....



Hej Niels & Jacob!
Jeg synes også, at det er noget xyz, at SOFT ikke udkommer hver måned (så ville jeg jo få det dobbelte i løn). Men alt med måde - får i abstinenser, udkommer SOFT jo også på svensk, så faktisk KOMMER der jo 12 SOFT om året! Og husk så, at redaktionen bag SOFT samtidig laver TAST - Endnu en god grund til at se din kiosk-mand lidt oftere.
Ellers, tak for tippet!
Hanne.

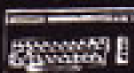


Gammelt tip= Intet bånd.

Hej Hanne,
jeg har et lille tip til Commando. Når man kommer til jernportene, skal man gå så langt som muligt ind til muren i højre side, og stå i beskyttelse af porten; ved træhuset skal man også stå i højre side, men mellem porten og vinduet. Alle stederne skal man skyde på tværs.
Hilsen
Jan Krogh, Kastbjerg.



Go'daw do.
Er du først vågnet op fra din Commando-søvn nu, eller er du bare back-etter?? Gammelt spil, gammelt tip, derfor: Intet gratis spil, men en pinocchio-tud til dig.
Better luck next time!
Hanne.

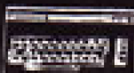


Maskinkode?

Hejsa Hanne!
VELKOMMEN TIL! Jeg hedder Rasmus, og er nok (uden blær) SOFT's mest MANIAC læser.
Bortset fra at jeg tegner, programmerer, fotograferer, smalfilmer, fremmaner spøgelser, kigger på UFO'er og jagter skønne piger (lige omkring de 16), har jeg ingen hobbies.
Rasmus Palbo Nielsen, Søborg.
By the way: Emnet maskinkode interesserer mig meget, men da min viden herom er lig nul, vil jeg høre om det ikke var en god ide, om I tog det op i SOFT, evt. med et kursus i maskinkode.



Hej Rascal.
Boss kan li' dit navn, så måske han også kan li' din ide.
Tak for den.
Hanne.



Mere om 'miga!

Kære Hanne.
Lad mig sige med det samme, jeg blev ikke skuffet, da jeg så billedet af dig. Waaauuw!!!

Jeg er 16 somre (som dig), og har et spørgsmål.
Hvorfor skriver SOFT ikke noget om Amiga? Nu da Amiga 500 er kommet, tror jeg at mange C64-ejere skifter putter.
Varme hilsner fra
Michael Knudsen, Haslev.



Hej Michael.
Vi ER så småt begyndt på lidt Amiga-stof, og det vil sikkert tage til. I sidste nummer var en side, dennegang også lidt og i næste nummer lægger vi hårdt ud. Glæd dig!
Hilsen Hanne.



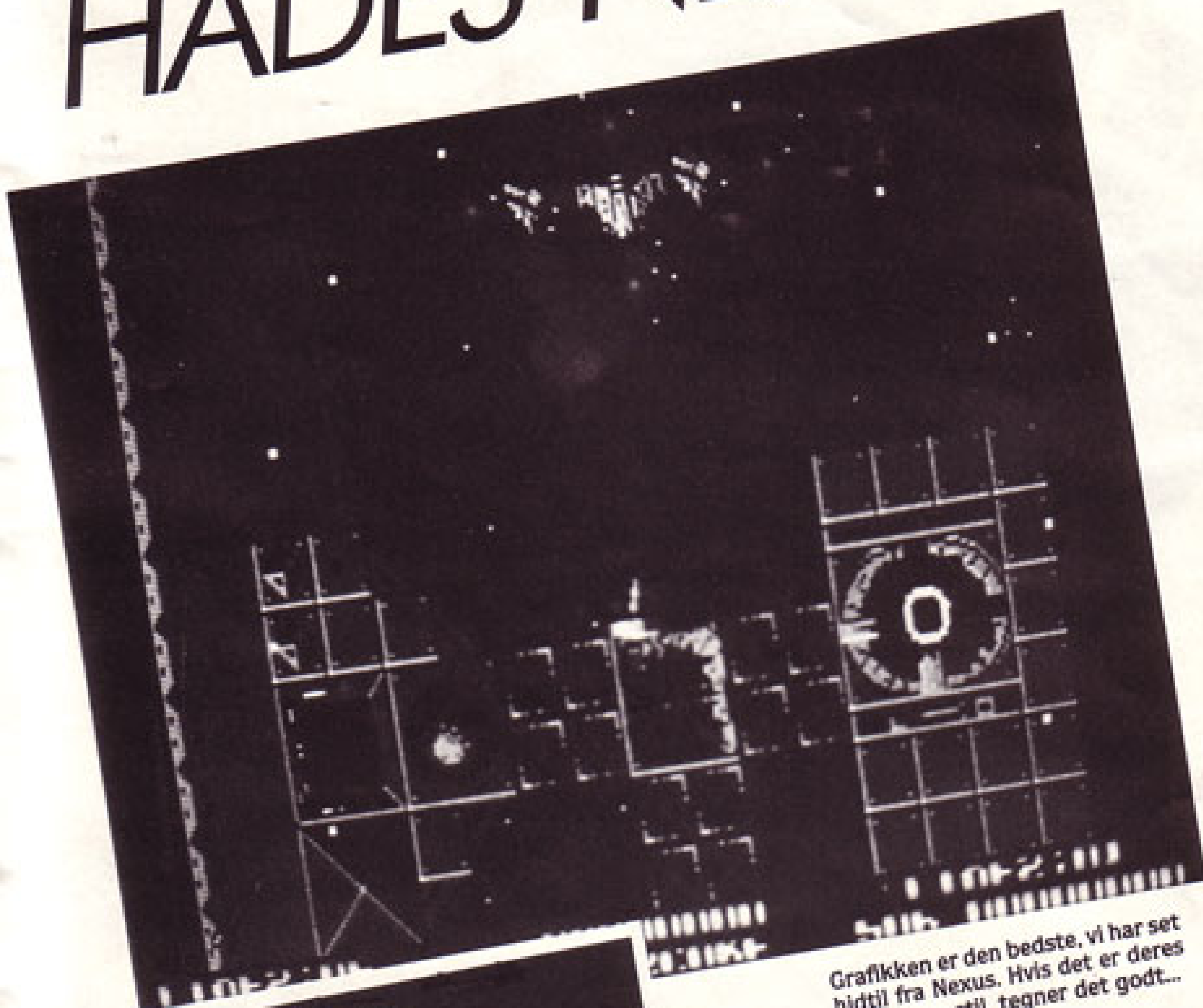
Efterlysning: Spectrum-forhandler

Hej Hanne.
Jeg er Spectrum-fan, MEN (snøft, snøft), der er ingen putter-handlere her omkring. Men pludselig går der et lys om for mig (Juhuu) SOFT tænker jeg, de har check på det tjal. Så derfor: hvor kan jeg købe They Sold a Mill 3, til Spec.? (Så tæt på Nykøbing Sj. som muligt).
Iøvrigoverråsejt.
Med SOFTig hilsen,
Morten Egeskov, Nykøbing Sj.



Hej Spec-Morten!
Om du vil kalde Holbæk TÆT på, må du selv vurdere, men ellers kan du gå ind til enhver velassoteret computerforhandler og købe They Sold a Mill 3. Det er ikke sikkert, de har den på hylden i en Spectrum-version, for sandt at sige er Spectrum-markedet ikke det mest aktive for tiden (host, host), men de fleste forhandlere vil bestille den hjem. Så skulle der ikke gå meget mere end en uge. Hanne.

HADES NEBULA



Grafikken er den bedste, vi har set hidtil fra Nexus. Hvis det er deres fremtidige stil, tegner det godt...



Hades Nebula fra Nexus - et spil, der er gang i.

Et klassisk shoot'em up med nye effekter. Sådan kan "Hades Nebula" bedst karakteriseres. Rumkrig for fuld udblæsning..!

Lyden er råsej rytme. Og bliver du træt af den, kan du slå den fra. Grafikken er creme extreme. Og bliver du træt af den, kommer der hele tiden nye levels med ny grafik. Aliens er der nok af. Så kom ikke og sig, du mangler action. Kort sagt: Hades Nebula bliver man ikke træt af. Det spil er klart en fængsler.

Det mørke dødsrige.

Hades Nebula er det hotte lige nu fra Nexus. Spillet indeholder 50 sprites, og grafikken er i Terra Cresta klasse. Hades Nebula ser kort sagt ud som noget, der er konverteret direkte fra en glohed arcade-automat.

Du styrer et rumskib, der flyver på en vertikalt scrollende baggrund (landskabet bevæger sig langsomt oppefra og ned). Du kan bevæge dit skib i alle fire retninger, dog ikke uden for skærmen.

Landskabet, du flyver over, er meget varieret. Det skifter mellem forskellige "hangarskibe" i rummet, altså baser og små-planeter, ud i det ydre rum. Fælles for skærmene er, at det myldrer med fremmede rum-dimser i alle farver og former. Så der er nok at tage fat på.

Få ekstra våben ved at skyde siloer på jorden.

Rundt omkring i landskabet gemmer sig siloer. Dem skal du skyde, og er du uheldig, går de bare i smadder. Er du derimod heldig, går de både i smadder og afslører en skjult motordel til din rum-cruiser. Delen flyver så ned imod dig, og så er det med at slå autofire fra. Kommer du nemlig til at skyde delen, får du den ikke. Du får den kun ved at gribe den i hel tilstand.

Dimserne, du griber, varierer meget. I starten er det motor-power, og når du har grebet et par stykker af dem, flyver du pludseligt hurtigt.

Du kan også samle udvidelses-kit, så du med et bliver dobbelt så bred og kan skyde meget mere. Eller dine skud kan blive kraftigere, bl.a. ved hjælp af en tri-laser, der sender dine skud i tre retninger istedet for som normalt bare fremad.

Endelig kan du få de berømte "rundsave" på albuerne. De ligner helikopter-vinger, rotorer, og drejer rundt. Når noget kommer for tæt på, bliver det skåret til hundemad. Såre simpelt.

Og så kan du naturligvis også fange en rotor til din køler. Så sidder den ikke ude i siderne, men foran - ellers virker den på samme måde.

Konklusion.

Hades Nebula er klart et spil, der er værd at ofre nogle kroner på. Ideen er set mange gange før, så skeptikere kunne roligt hævde, at det her bare var en Tiger Mission i rum-udførelse.

Det er det på en måde også. Men grafikken er bedre, lyden er bedre og der er meget mere action. Og hvad er der så galt ved at lave en Tiger Mission kopi? Tiger Mission er jo et godt spil.

Jo, Hades Nebula vinder i længden ved at have samlet det bedste fra talrige shoot 'em ups og gameret retten med spændende nye effekter.

Her er ikke tale om et vildt og særpræget eksperiment. Her er tale om et godt, gedigent "fyr løs"-håndværk, der vil tiltale den ægte kender.

Hades Nebula er en pryd for de ægte shoot'em up fanatikere.

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Grafik	11
Lyd	11
Action	11
Fængslende	13
Pris/kvalitet	11

ØRNEN ER LETTET



Actionspil er fede, men tomands-actionspil er bedst. Sådan siger SOFT's egen Bjørn, der er mere end begejstret for "Eagles".

Efter to timers sveddryppende joystick-megahærg, hvor hovedmålet med min tilværelse var at des-integrere min sidemand med et kanonskud fra min Eagle-fighter, kan jeg endelig få sat min mening om det ultra-hotte "Eagles" på tryk.

Lad mig med det samme banke det ind på det interne high-score board: Spillet "Eagles" er simpelthen en lækkert! Inden jeg går i detaljer, vil jeg pirre din nysgerrighed ved at nævne nogle detaljer ved dette "best buy game".

Der diskes op med ultrafed grafik, lyd der slår benene væk under dig, split-screen a la Pitstop II, on-screen highscore board samt mulighed for at spille mod din yndlings fjende.

Spillet er det nyeste fra Hewson i England, men er ikke desto mindre programmeret her i Danmark - af Per Madsen, Bjæverskov ved Køge!

Ny klassiker.

"Eagles", der er det andet spil fra Per, kunne meget vel gå hen at blive et af de spil, der sætter standard. Tænk bare på "Elite", der satte vektor-grafikken i et nyt perspektiv, "The Hobbit" der er blevet adventure-spillet over alle adventurespil, osv.

Grunden til, at jeg tør placere "Eagles" i et så prominent selskab er, at folkene bag simpelthen har ramt hovedet på syvtommersømmet, da de besluttede sig til at skabe et spil, der kunne spilles af to spillere samtidig.

Indrømmet, ideen om to-mands spil er ikke ny, men det bliver den faktisk, når de to spillere kan foretage sig helt uafhængige ting af hinanden på samme skærm. I "Eagles" foregår det ved at skærmen er opdelt vandret, sådan at den ene spiller ser sin Eagle-fighter på øverste halvdel, mens spiller nummer to opererer nederst på skærmen.

Naturligvis kan flyene mødes, hvis de passerer hen over samme punkt på skærmen samtidig, men det er også muligt at udkæmpe voldsomme luftkampe mod aliens et sted på skærmen, mens den anden spiller befinder sig langt væk.

Mæn va gæler det åm?

Mellem os sagt er der ikke nogen egentlig mission at udføre i "Eagles". Fra første til sidste bane (- og der er mange) står menuen kort og godt på hakket alien a la carte. Du styrer en eagle-fighter, og skal beskytte jorden mod en horde små aliens, der dukker op rundt om på jordoverfladen. Det gør du ved hjælp af metoden "seek and destroy".

Nogle af de fremmede rumskibe udsender kapsler, som du bør samle op ved at flyve ind i dem. Kapslerne skal derefter droppes i en tragt, og hvad der derefter sker med dem, ved ingen.

Aflevering af en kapsel sker automatisk, når du flyver hen over den store tragt der står på jord-overfladen.

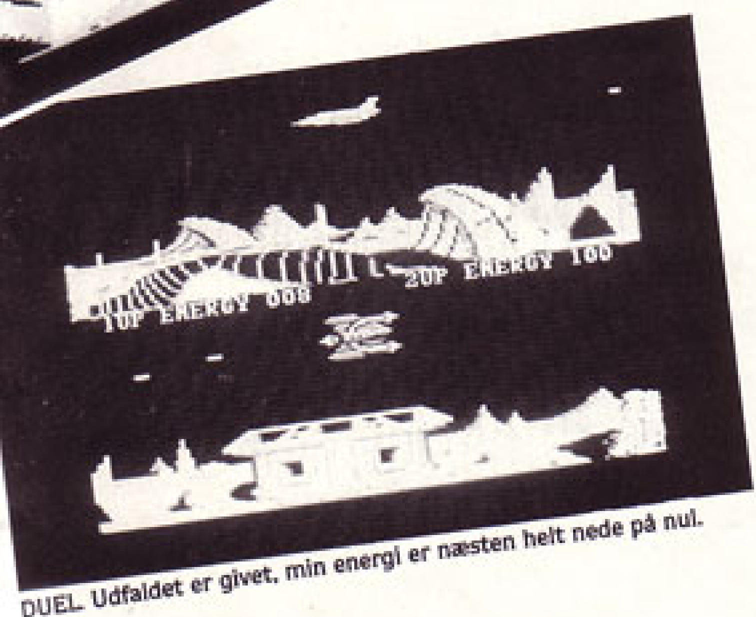
De aliens, du skal nedkæmpe, varierer fra rene Bambier til nogle små sataner, der bedst kan sammenlignes med SOFTs redaktør mandag morgen inden 5 liter kaffe. Førstnævnte kan du slå op i ordbogen under "kaninføde", sidstnævnte under "livsfarlig".

At nogle af angriberne er så farlige, skyldes at de har det med at beslutte, at de egentlig ikke kan lide din Eagle-fighter. Når det sker, forfølger de dig krampagtigt, indtil du enten har zappet dem otte gange, så de eksploderer eller indtil - gæt selv min dreng.

Hver bane varer et vist stykke tid, og når denne tid er udløbet, bliver du sendt i ringen med århundre-



Her er vi begge - jaget af to superaliens.



DUEL. Udfaldet er givet, min energi er næsten helt nede på nul.

dets space-fighter - nu gælder det en duel.

Duel til døden.

Duellen er egentlig en bonusrunde. Det betyder at selv om du skulle kradse af, mister du ikke et vigtigt liv i det "rigtige" spil.
Den modstander du skal bekæmpe, ligner mest af alt et flyvende fort, for den er dobbelt så stor, skyder dobbelt så hurtigt og rammer tyve gange så godt som dig selv.
Du er alene med den på banen, og duellen foregår ved at du flyver rundt i en hæsblæsende tvekamp, indtil du enten vinder eller taber. At tabe er ensbetydende med at miste de hundrede energipoints som man starter duellen med. Endvidere betyder det 0 (null) bonus.
Indtil dags dato har kun en person klaret den formidable modstander, og det var en af programmørernes gode venner, der i de kredse kendes som Lynet p.g.a. hans reaktionstider.
Personligt kender jeg også en person, der kaldes Lynet, men det er nu ikke fordi han er hurtig, men mere fordi han går i zik-sak. I al beskedenhed var jeg faktisk en af dem, der kom tættest på at færdiggøre en blenderkørsel med uhyret. Desværre tørrede den mig, da den kun havde otte energipoints yilbage.
I tospiller-spillet foretages først en duel mellem de to spillere, hvorefter vinderen går videre til "the big, bad monster machine". Der er drøn på drengen, når du ved, at det gælder en masse rare bonuspoint (hellere selv tabe dem til det flyvende Stalinorgel, end at lade konkurrenten gøre det).

Ensom ulv ellersamarbejde.

Som sagt kan der i startmenuen vælges mellem en eller tomandsspil. I førstnævnte spilles mod com-dyret selv, og det slap undertegnede ikke specielt godt fra. Som undskyldning kan jeg måske nævne, at spillet fem gange har været sendt til England med kurerpost, hvorefter det er blevet returneret med beskeden: "Skal gøres sværere!".
Programmørerne har fulgt ordren...
Hvis du vælger tospiller muligheden, er spillet klart sjovest. Så kan du vælge om I vil samarbejde eller modarbejde hinanden. Bedøm selv hvad, der er sjovest.

Udsøgt grafik.

Grafikken er et kapitel for sig selv. Jorden- der glider frem og tilbage under Eagle-fighteren, er så utroligt detaljeret, at jeg de første gange blev skudt ned, fordi jeg kiggede på detaljerne.

Nogle af de aliens, som optræder i spillet, kan finde på at gemme sig nede i jordhøjde, for pludselig at flyve op og give dig det glatte lag, så det gælder om at have sande ørneøjne, hvis du ønsker at se endnu en dag.
Selve de små fremmede rumskibe repræsenterer den mest kedelige grafik. De er pænt lavet, men forestiller ikke noget rumfartøj. Istedet er det firkanter, trekanter og kugler, og det er ikke så ophidsende at forstøve en flot firkant, som det er at destruere noget, der forestiller et rumskib.
Dit eget fartøj og den store rumkrydser, du møder i duellen, er helt i top grafikmæssigt. Når de vender og drejer sig, er manøvrene animeret med 12 forskellige billeder, hvilket får dem til at se rigtig barske ud. Klar pixel-power.
Apropos animeringer vil det måske interessere dig at vide, at når du eksploderer, så sker det ved hjælp af 22 animationer. Spørg ikke om det ser godt ud.
Men hvordan med lyden?

Bbraaaooouuummm...

- er vist det bedste eksempel på den indlagte lyd. Luft-duellerne udspiller sig i et grumt tordenvejr, som du dog ikke bemærker på anden måde end lyden. SMART IK"? Nej!

Desuden er der de sædvanlige rumskibsmotor-lyde, eksplosioner osv. Selve opstartsmelodien er højfin, dog uden de store dikkedarer.

Action, action og action.

Personligt tror jeg ikke på, at det er Hewson, der har købt udgivelses-rettighederne til spillet af Per Madsen. Næh, jeg er overbevist om at spillet er et bestillingsarbejde fra JFFTGFHØAD - Joystick Fabrikanternes Forbund Til Gavn For Hurtig Ødelæggelse Af Disse.
De vabler, mit joystick havde på bl.a. fireknappen efter to timers spil på "Eagles", var om muligt mere væskende og smertefulde for det, end når jeg spiller Decathlon.
Sværhedsgraden er som sagt helt i top, uden at den dog er overdrevet. På de sværere baner kan du samle smartbombs, og disse kan total-formattere en skærm.
Styringen foregår udelukkende med joystick, indtil du får smartbombs. De skal trykkes af med SHIFT, og det er ikke spor svært at holde joysticket i munden, skyde med tungen og trykke på SHIFT med storetåen.
"Eagles" er et spil der tvinger dig til at prøve igen. Som tomandsspil er det fantastisk. Der er endnu ingen computer, der på en detaljeret og sigende måde kan fortælle dig at du er en idiot, når du plaffer den ned 2.34 x 10 E56 gang. Det kan din spilpartner, og netop det giver dette spil en ekstra dimension, som egentlig er så letforståelig, at det kan undre, hvorfor der ikke er flere tomansspil, end der er.
Der er indlagt on-line highscore board i spillet, hvilket betyder at maskinen hele tiden (også midt i et spil), gør opmærksom på, hvis der er en spiller, der har slået highscoren - en rar detalje, som mange spil desværre mangler.

Simpelthen Ze game.

Fulde 64 K tæskestærk grafik, OK lyd, et superhurtigt actiongame, to-spiller mulighed, split screen, masser af udfordring... - Det er "Eagles".
Som anmelder kan det være farligt at rose et spil for meget. Hvis nogle af læserne skulle være uenige, kan jeg få ry for at være en sjusket anmelder, men på trods af dette - kære læsere - kan I rende og hoppe den næste uges tid, for brødkassen, "Eagles", lillebror og jeg tilbringer næste uge sammen...

Bjørn Christ.

Grafik	10
Lyd	10
Spænding (1 spiller)	9
Spænding (2 spillere)	11
Fængslende (1 spiller)	9
Fængslende (2 spillere)	11
Pris/Kvalitet	10



Han er 20, travl og tæske-dygtig:

- JEG ER DANMARKS SKRAPPESTE SPIL-PROGRAMMØR!

Per Madsen, Bjæverskov, er manden bag Eagles. Han er ikke bleg for at udfordre de store, og software-firmaet Hewson bakker ham 100% op. De er vilde med den unge dansker.
En dansker, som sagde nej tak til et fast job hos Ocean.

- JEG ER DANMARKS SKRAPPESTE SPIL-PROGRAMMØR!



- Per er klart en af vores mest talent-fulde programmører. Vi satser kraftigt på hans kunnen. Han kan måle sig med de bedste her i England.
Stemmen, der når redaktionen gennem 1200 km telefonledning, lyder begejstret. Den tilhører marketings-chef Julia Coombs, og ligesom resten af Hewson, er hun klart fan af den danske dynamitdreng Per Madsen.
Per har lavet Eagles, det seneste spil i rækken af perle-klare Hewson-hits, og med spillet kommer han i fornemt selskab. Hewson "stald" af freelance-programmører omfatter nemlig navne som Steve Turner (Firelord, Ranarama) og legendariske Andrew Braybrook (Uridium, Alleykat, m.fl.).
Om kort tid er navnet Per Madsen lige så kendt.

Tjener 300.000 om året på et bi-job.

Ugens fem første dage tilbringer den 20-årige Per på HH. Omkring ved tre-tiden går det hjem til computeren i huset i Bjæverskov ved Køge - Per bor stadig hjemme hos mor og far. Selv om han er i gang med sin handelsuddannelse, kan det lokale skattevæsen godt forvente at se pæne tal på selvangivelsen for '87. Per Madsens bi-job som Hewson-programmør kaster nemlig gode penge af sig: Fra en kvart million til 300.000 er, hvad han selv satser på at skrabe hjem til bankbogen inden året er omme.
-Og hvem ved, sælger mine spil godt, så måske det dobbelte.
Per er ikke urealistisk. For hvert spil, Hewson sælger, får han 70 pence (godt 8 kroner). Han er garanteret et minimumssalg på 20.000 stk., hvilket betyder, at han mindst får 160.000 kroner ud af sit arbejde.
Når "Eagles" lanceres i USA, er Per også lovet et mindstesalg på 20.000 eksemplarer. Altså igen 160.000. Og det bare på et spil.
"Special Agent", som Køge-drengen har lavet til Firebird, indbringer ham også en pæn slat kroner, og med Pers professionalisme kan der sprøjtes en 3-4 af "games" ud om året. Jo, millionen er inden for rækkevidde. De 300.000 kroner er i underkanten, for realistisk set kan Danish Designs - som han kalder sit firma - ved flid og hårdt arbejde ha' tjent sin runde million inden jul.



"- Jeg har selv siddet og leget med en Spectrum engang. Det var skrækkeligt."

Og så er det endda kun et bi-job, altsammen noget, den unge Madsen laver i sin fritid!

"- Få dig dog et rigtigt job."

Idag fortryder Per Madsen ikke, at han kastede sig over programmeringen. Hans bank er heller ikke utilfreds, men i starten gjorde "oldsagerne", Hanne og Stig, knuder.
-Ja, mor og far havde lidt imod det i begyndelsen. Jeg kan huske, at mor ikke kunne forstå, hvad der var så spændende ved en computer. På et tidspunkt syntes far vist også, det var ved at være for meget, for han spurgte, hvorfor jeg "ikke fik et rigtigt job ligesom de andre, på en tank eller sådan noget". Det syntes jeg bare var for meget.
- I skolen var der også nogle, der kiggede lidt skævt i starten. Jeg fik øgenavne som "data-freak" og mange af mine venner interesserede sig ikke et klap for computere. Men så viste jeg dem omtalen fra sidste "SOFT", og så gik det op for dem, at jeg vist var ved at blive halvvejs berømt...
- Min pige er en af de eneste, der har bakket mig 100% op fra starten. Hun kom med gode ideer og har altid et forslag til at gøre mine spil bedre. En gang imellem er det lige før jeg har hende mistænkt for at være lige så vild med computere som jeg selv.

Gik i coma over Beach Head.

-Jeg er jo helt skør med at spille de der computerspil, udbryder Per og afslører, at han selv i dag er stor-dyrker af sit joystick.
Mandens computer-interesse startede i '84 med en Intellivision, et af de store TV-spil i begyndelsen af 80'erne. Men grafikken var klodset og lyden tynd, så da han i efteråret '84 så 64'eren i Centronn i det indre København, var han simpelthen solgt.
- Der stod den, 64'eren, i vin med Beach Head på skærmen og gik helt i coma. Det var bare så fedt!
Så købte han sig en 64'er. En maskine, han har været tro mod lige siden og kun i febervilde øjeblikke overvejer at udskifte med en Amiga.
- Selv om jeg sikkert køber en Amiga og måske om et års tid har et par spil klar til maskinen, vil jeg stadig beholde min Commodore 64. Det er en udmærket maskine, især sammenlignet med Spectrum.
- Jeg har selv siddet og leget med en Spectrum engang. Det var skrækkeligt. Man kan sige meget om 64'eren, men bortset fra at den er alt, alt for langsom, er det såmænd en OK maskine.



Danish Designs
"- OK, OK indrømmet: Navnet er ikke særligt originalt, men det rør mig ikke. Noget skal vi jo hedde."

Første spil var "Special Agent"

Per begyndte sin programmering kort tid efter han havde fået Commodoren. Men alligevel var det først i sommeren '86, han for alvor blev god. God nok til at lave professionelle spil.



"- Nu skal der fyres 53.0... Suzuki 500 - man skal ... at lege lidt indimellem..."

Det første blev "Special Agent", et billigspil, du kan købe på Firebirds Silver-serie, dansk pris omkring de 39.85.
"Agent" handler om Felix Hoover, en klattet CIA-Agent, som Per selv kalder snu og behændig. Felix skal stjæle top secret informations-papirer på russernes Suya 2-rumskib, og for at gøre det, skal han invadere KGB's hovedkvarter. Problemet er bare, at KGB's hovedkvarter er en anelse bedre be-

vogtet end Bakken på denne årstid, så det er ikke helt ligetil at komme ind. Men som Felix siger: I ain't chicken!

"Special Agent" er stort set en kopi af Elevator Action, spillet, vi testede i sidste SOFT. Hvorfor Per ville lave en E.A.-kopi?

- Jo, da jeg lavede Special Agent i sommeren '86, gik alle og ventede både på Mission Elevator og Elevator Action (to sider af samme sag, red.). Og så er platformsspil rimeligt nemme at lave, for der er som regel ikke så meget scroll i dem.

- Jeg synes selv, jeg er sluppet mere end heldigt fra "Special Agent". OK, i dag ville jeg nok kunne lave spillet endnu bedre, men spillet er nu helt godt alligevel. Til prisen er det simpelthen det bedste - det slår konverteringen af Elevator Action, og Elevator Action er endda et fuldprisspil!

England var solgt med det samme.

I september var "Special Agent" så godt som færdigt, kun musikken manglede.

Per sendte en diskette med game't til de store engelske software-huse - han vidste godt, at han allerede dengang var for god til de danske.

Englænderne var vilde.

Hos Ocean fik han at vide, at han kunne blive en af deres in-house programmører. Med andre ord, han fik på stedet et tilbud om at blive fastansat i den engelske Ocean/Imagine-koncern.

Per Madsen takkede nej.

- Jeg sagde nej til tilbuddet, fordi det giver bedre penge at være free-lance. Altså lave et spil og så fra gang til gang tilbyde de forskellige firmaer det. Og sælge til dem, der vil byde mest.

- Når du er fastansat som fuldtids-programmør hos et af de engelske firmaer, er du godt nok sikker på en fast indtægt hver måned. Men en gennemsnits-fastansat tjener sjældent mere end 250.000 årligt, og som free-lance har jeg muligheden for at tjene mere.

- Meget mere, siger Per og smiler.

Ocean var ikke de eneste begejstrede, for Per sendte også spillet til Elite, Firebird, English Software og Hewson. English Software Ltd. var så begejstrede, at de sendte et express-brev tilbage med luftpost. Brevet var kort og godt: Du er antaget!

Men også her sagde Per fra. Han havde hørt, at der var penge at hente i billigspil, de såkaldte budget-games. Ganske simpelt fordi at selvom det giver færre kroner pr. solgt spil, bliver der solgt så mange spil, at slut-facit ender bedre. Forstået sådan, at hvis Per får 5 kroner pr. spil og der sælges 100.000, er det bedre, end hvis han får 8 kroner og der kun sælges 25.000.

Derfor blev "Special Agent" et lavpris-game, for Firebird var selvfølgelig også lige så interesserede som de andre. Men spillet er først lige blevet udgivet, og det er han sur ved:

- Det, at Special Agent kommer efter både Mission Elevator og Elevator Action. Det er dårlig timing, men Firebird er simpelthen SÅ langsomme!!

- Da de fik spillet, sagde de, det ville tage omkring 6 uger før det blev udgivet. Det tog 6 måneder!



"- Da Firebird fik Special Agent, sagde de omkring 6 uger før det blev udgivet. Det tog 6 måneder!"



"- Da jeg så Beach Head gik jeg helt i coma og købte en 64'er med det samme. Det var bare så fedt!"

...3.000 af på en ...al vel også ha' tid til ...m..."

Flirtede med Hewson

Opus nummer to udi spilgenren, "Eagles", blev derfor selvsagt ikke tilbudt Firebird. For selvom det slet ikke er en dårlig forretning at få sine spil udgivet gennem Firebird, er de for sløve.

Nu hedder det Hewson, et mindre firma med en stor fordel: De er ikke statsejede som Firebird (Firebird ejes af telefonvæsenet i England, British Telecom).

- Men kan tydeligt mærke på Hewson, at de ikke er offentlige, fortæller Per.

- De er hurtige, arbejder effektivt og har en sød marketing-pige. Pigen, Per ikke har noget imod, hedder Julia og det eneste, der slår gnister i "forholdet" mellem de to er, at hun rabler sit engelsk af med 200 km/t.

- Julia taler bare alt for hurtigt. Det er tit umuligt for mig at forstå hende, og det er ikke, fordi jeg er dårlig til engelsk.

How Hewson har Per fået en god kontrakt.

- Jeg vil ikke fastansættes, og Hewson er nok et af de firmaer, der er mest attraktive for free-lancere. Både Steve Turner og Andrew Braybrook arbejder free-lance for Hewson, og det er på den måde, jeg også arbejder for firmaet.

- De betaler godt, men de stiller også krav. Hewson har været her i Danmark tre gange, og det er tit, jeg er nødt til at sende kurer-post til dem fra dag til dag: De kræver at se resultater, og de er ikke blege for at betale de 700,- kroner, et kurer-post brev koster at sende hver gang.

RAF støtter "Eagles"

Nu er "Eagles" færdig og Per allerede i gang med at lave sit næste spil til Hewson (arbejdstitel: Hybris).

"Eagles" er et lækkert shoot 'em up, som er blevet godt modtaget overalt. Men Julia Coombs har heller ikke ligget på den lade side hvad angår PR, for udover de obligatoriske frokoster til pressens udsendte,



"- Firebird er simpelthen SÅ langsomme!!"

har hun fået Royal Airforce til at være sponsor på spillet. De er nemlig gået med til at der i reklame-øjemed er blevet trykt badges med RAF-tekst for "Eagles". Lidt af et scoop.

"Eagles" minder lidt om Dropzone, og går du Per på klingen, kommer det da også frem, at han er Dropzone-addict. På dansk: Totalt hooked på Dropzone.

"Eagles" har bare mere i sig.

- Ja, jeg ville lave et ægte tomands spil, så jeg lavede splitscreen som i Pitstop II og Spy vs. Spy spillene. Det stiller nogle krav til programmeringen, men heldigvis var jeg ikke alene om opgaven. Bo Møller-Nielsen hjalp mig.

- JEG ER DANMARKS SKRAPPESTE SPIL-PROGRAMMØR!



Per fik hjælp fra sine venner

Bo-Møller Nielsen er en af Pers gamle venner, og selvom han bor i Odense, holder de kontakten ved lige. Bo er en del af Danish Designs, og ligesom Per har han også kun programmeringen som et bi-job endnu. Til daglig går den 18-årige 64'er-ejer nemlig på EDB-skole, og når han langt om længe kommer hjem, foregår programmeringen på et lejet værelse uden telefon.

- Det kan godt give lidt problemer, indrømmer Per.

- Når jeg skal i kontakt med Bo, er jeg nødt til at skrive. Men nu har vi aftalt, at han ringer til mig hver eneste dag præcis kl. 18.00, og så planlægger vi arbejdet. Der er nogle ting, jeg er bedre til end ham og omvendt. Sådan deler vi det.

- Det kan godt være lidt dumt, at Bo ikke har telefon. Den telefonboks han ringer fra, den æder femmere!

Men Bo er ikke den eneste hjælp, Per får. Også musikgeniet Johannes Bjerregård er med. Jyden, der bare ved, hvordan man skal vride lydchippen for at få de helt tunge rytmer ud. Syret musik, så det kan mærkes i rygmarven.

- Johannes har lavet lydsiden på Special Agent. Jeg kendte ikke så meget til ham før, men da jeg hørte, hvordan han havde tryllet på soundtracket af Tiger Mission, vidste jeg, at han også skulle lave lyd på mine spil. Hvnglænder, når vi har danskere, der er lige så gode?

En tredie af Pers programmørvenner er Søren Grønbech, manden bag Vikings og til daglig freelance som Amiga-ekspert på "COMputer", søstermagasin til SOFT.

- Jeg er igang med et nyt spil sammen med Søren, et spil, vi har kaldt for "Hybris".

Mere vil Per ikke sige, for i programmør-verdenen er alt om de nye spil top secret. Ellers stjæler andre lande ideerne, og industri-spionage er lige så udbredt i denne branche som i alle andre. Alligevel fik vores PULS-team, eksperterne i hot news, lokket ud af Per, at "Hybris" foregår i nogle underjordiske gange. Du flyver rundt i den lille, men kraftfulde space-cruiser og skal "blaste". Det bliver et hurtigt scrollende arcade-spil med masser af action for shoot 'em up-fanatikere.

Flytter til London

Når Danish Designs har fået et navn, Per og vennerne, i det storeudland, satser de på at flytte til London.

- Vi har allerede undersøgt forholdene med bl.a. lokaler, men først skal der lige laves nogle flere spil først. Vi flytter nok først til London om et års tid, men så skulle vores navn også være godt indarbejdet.

På spørgsmålet om, hvorfor de unge programmør-drenge kalder sig Danish Designs, slår Per en latter op.

- OK, OK indrømmet: Navnet er ikke særligt originalt, men det rør mig ikke. Noget skal vi jo hedde.

Flere og flere kender åbenbart allerede navnet. I hvert fald har Per haft tilbud fra flere sider, og selvom han ikke er tvunget til kun at arbejde for Hewson - han kan vælge og vrage frit - har han sagt nej til de andre.

- Kele Line har haft fat i mig, og her for nylig var det World Games, der ringede. De ville ha' mig til at lave et budget-spil til dem hver måned. Det sagde jeg nej til. Jeg har simpelthen ikke tid, og så giver det bedre at arbejde for de engelske firmaer.

At Per ikke har tid, har han ret i. Når han kommer hjem ved tretiden, slapper han lidt af, men så sidder han ellers ved computeren de næste 4-5 timer.

- Først er jeg nødt til at slappe lidt af, for man er jo helt kvæstet efter sådan en dag på HH. Det er et hårdt liv, men så går jeg ellers alligevel igang med arbejdet.

- Jeg synes ikke, jeg arbejder for meget, for det er jo nærmest min hobby. Men jeg har ikke haft så meget tid til at slappe af på det sidste, så nu vil jeg ha' en motorcykel.

Motorcykel?

- Noget skal jeg jo bruge penge til. Først køber jeg et kæmpe stereo, og så skal der fyres 53.000 af på en Suzuki 500 - man skal vel også ha' tid til at lege lidt indimellem...

Rasmus Kirkegård Kristiansen

BLÅ BOG

Navn:	Per Madsen.
Stilling:	HH, 2. år.
Fødselsdato:	26. december 1966, (stenbukkens stjernetegn).
Fødested:	Glostrup.
Opvokset i:	Vemmedrup ved Køge.
Søskende:	Lars 17, Brian 14.
Første "computer":	Intellivision.
Programmerer på:	Commodore 64.
Yndlingscomputer:	Amiga.
"Hader mest"-computer:	Spectrum.
Hobbies:	Tennis + fodbold.
Yndlingsmusik:	Jean Michel Jarre ("og også lidt Pet Shop Boys").
Værste musik:	AC/DC og Jodle-Birge.
Yndlingsmad:	Sammenkogte rester.
Uspiseligt:	Fisk.
Yndlingsfarve:	Blå-grå.
Favoritbog:	"Når Løven Jager" (Wilbur Smith).
Bedste spil:	"Dropzone" og "Paradroid" på C64
Tidligere jobs:	Firebird.
Arbejdstid pr. uge:	25 timer.
Løn:	250.000 - 300.000 årligt.

Den lille engelske dame, som producerede op imod hundrede fremragende krimier, var en mester på sit felt. Prøv selv at læse "Ni små negerdrenge" eller en anden af Agatha Christie's berømte bøger, og du vil ikke kunne sove - det år. Nu hvor firmaet Argus Press Software har forbarmet sig over os og nedfældet en roman på floppy, kan selv du komme til at tisse endnu mere i sengen end du normalt gør.

Romanen lyder, i bits & bytes form, navnet "The Detective", og indbyder dig til, i form af inspektør Snide, at opklare mordet på MacFungus.

Denne er (var) en rig herremand, der boede i en stor "mansion" uden for London sammen med sine tjenestefolk og nogle venner.

Af sted det går for at prøve at finde og dømme den skyldige, før den skyldige finder og dømmer andre...

Trivi' job...

En detektivs job består mest af alt i at snuse rundt og samle oplysninger om alt det snavs, som andre mennesker foretager sig. Som Inspektør Snide får du rig lejlighed til at invadere folks privatliv, idet du kan rende rundt i det store hus og udspørge alle, du møder. Spillet er ikon-drevet, hvilket vil sige, at der i et lille vindue nederst på skærmen findes en række symboler, som du kan trykke på for at foretage bestemte handlinger. Disse handlinger kan f.eks. være at udspørge en bestemt person, at undersøge en bestemt ting, at åbne og lukke døre o.m.a.

Endvidere er der mulighed for at bruge de ting, du finder, f.eks. en pistol, til forskellige handlinger. Pistolen kunne du måske bruge som reserve-sugerør, eller måske har du en anden idé?

Du styrer din mand rundt i huset ved hjælp af joysticket, så spillet kan betegnes som et vaskeægte, strygefrit arcade-adventure.

Nuvel, jeg startede med at samle alle de objekter op, som jeg kunne finde, samtidig med at jeg stoppede alle personerne i spillet, og fik dem til at tale.

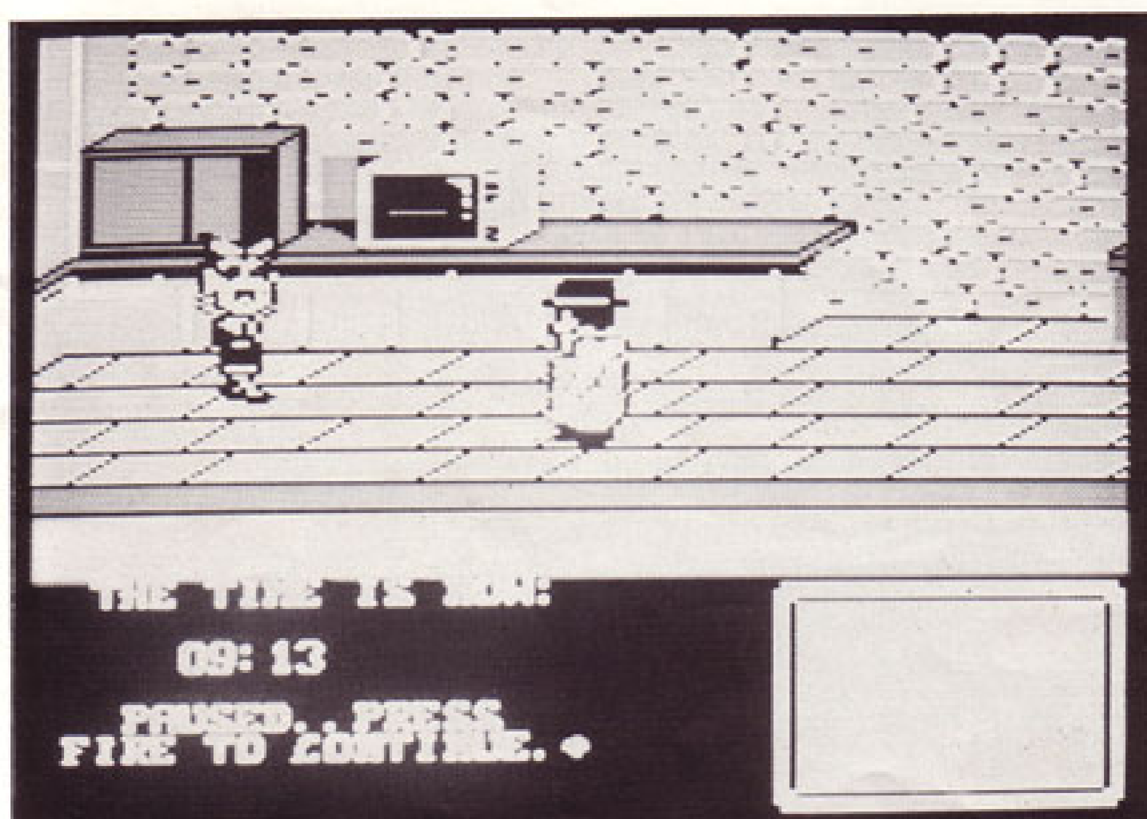
Tegneserie på brødkassen

Når du stopper spillets personager op for at udspørge dem, fremkommer svarene på dine spørgsmål som striber, der glider hen ad skærmen. Det minder ikke så lidt om Politikens lysavis.

De spørgsmål, du kan stille, be-

BUTLEREN GJORDE DET!!!

Agatha Christie, den berømte krimi-forfatter, udødeliggjort på dit personlige hakkebrædt: The Detective - ikke for folk med svage nerver (eller hjerner).



Jeg trådte op ad trinene og bankede på den enorme, solide egetræs-dør, ved hjælp af messingbeslaget. Ekkoet lød som om det fór rundt i hele huset. Mens jeg ventede tænkte jeg på den information, som den gamle gartner Jack Taylor havde givet mig. Han havde sagt: "Jeg giver ikke meget for dine chancer, Inspektør, det hus er fuldt af hemmelige døre og gange, der tillader folk at smutte rundt som du selv ønsker det. Problemet er at finde dem... Hoveddøren blev åbnet af butleren Bentley, og jeg trådte ind i hallen...

Grafik	10
Lyd	Det hænder
Er den så god?	Ja
Action	Nej
Spænding	10
Fængslende	10
Pris/Quality	10

grænser sig til valg fra nogle menuer, dvs. du kan spørge om personer og objekter. Svarene er ikke altid de samme, så det er værd at prøve et par gange. Personerne har hver deres personlighed. Præsten nægter at tale om andre menneskers affærer p.g.a. sit tavshedsløfte (han er dog ikke helt fin i kanten), stuepigen sladrer løs om alt og alle, (og tilbyder dig gerne lidt på den dumme). Svarene er alle præget af en vis humoristisk sans, og det er skægt at gå rundt og konversere med de forskellige personer.

Ze big spooky house

Det store uhyggelige hus med morderen, der render frit rundt, giver myrekryb. Følelsen bliver ikke bedre af, at stuepigen bliver knust under et flygel, mens jeg er nede i kælderen og udspørge butleren. Noget kunne tyde på, at vi alle står for tur i dette spil. I øvrigt starter spillet klokken 21.10 om aftenen, og man har til midnat, derefter er man højst sandsynligt død.

Figurerne, der bevæger sig rundt i huset, har hver deres yndlingsopholdssteder. Således kan du som regel finde professoren i biblioteket, og kokken i køkkenet - men ikke altid.

Grafikken i topklasse

Huset er ikke noget orgie i grafikdetaljer. Men den grafik, der er, er hak-hukme velgennemført. Figurernes munde bevæger sig når de snakker, deres ben bevæger sig når de går, hænderne svinger frem og tilbage, skægget (dem der har det) flyver vildt rundt, og babs og nutte på den rige datter opfører sig ligesom skægget.

Desværre er huset en anelse ensformigt opbygget. F.eks. er alle soveværelserne næsten ens, hvilket gør det noget monotont at rende rundt og gennemsøge dem alle.

Opstartsmelodien er helt klart tyk, men desværre forsvinder den når du går i gang med spillet, og så må du nøjes med skridt og enkelte afvekslende lyde i specielle situationer.

Alt i alt må "The Detective" roses for den spænding det byder på, samt den grad hvormed spillet fængsler. Jeg, der ellers er uhyre forvænt med spil, fandt faktisk spillet rigtigt spændende, og jeg glæder mig til det kedelige skriveri er forbi, så jeg kan komme over og spille videre.

Forresten - overskriften passer ikke...

Bjørn Christ

NEM

En konvertering,

Konami er historien om et japansk coin-up firma, der tjente store penge på at producere arcade-maskiner til spillehaller og grillbarer verden over. Firmaet ville også lave computerspil og kastede sig derfor over MSX'erne. Spillede solgte ikke (MSX solgte jo heller ikke). Derfor passede firmaet bedre på næste gang, og skrev en kontrakt med det Ocean-ejede Imagine. Imagine skulle konvertere og markedsføre Konam-spillene til C64, Spectrum og Amstrad. Imagine skulle score kassen og have al arbejdet mod at Konami fik procenter af salget. Konami havde ingen økonomisk risiko - de skulle bare modtage Yen'ene og give Imagine lov til at oversætte spillehals-hittene til hjemmecomputer. Det gik meget godt, men Konami kom op at skændes med Imagine, fordi Imagine (Oceans firma) ikke ville betale nok. Og samtidig mente Konami, at selvom salget gik fint, kunne det nemt komme til at gå endnu bedre.
Efter skænderier og retslige tovtrækkerier brød Konami med Imagine. Istedet blev det et nystartet firma, NMC Global, som kom til at konvertere. Det første fra dere hånd var Jail Break, som blev modtaget med sandt at sige blandede følelser. Så kom Nemesis og efter et par måneders intens spillen kan vi konstatere: Dette er spillet. Et shoot 'em up, der bare har det hele. En kommende klassiker.

Udryd bakterierne.
Nemesis er navnet på et sted i rummet. Et sted, der endnu ikke er opdaget og tegnet ind på astrologernes stjernekort. Men alligevel en hel verden, lidt ligesom den, du og jeg lever i. Det vil sige, det var den før - i de gode gamle og fredelige dage -, men nu er den blevet angrebet af nogle af de værst tænkelige fjender - nemlig Bacterionerne, der holder til i en nærliggende stjernetåge.
Bacterionerne er en slags amøber, der ikke helt uden hold i truslerne, planlægger at ødelægge den lille idylliske gallerby... nå nej, - rumverden, naturligvis. (Der kan vel smutte et par år for selv den bedste).
Du er naturligvis agent H. Hopeless, der har fået missionen (et navn grebet ud af stratosfæren. Skal ikke forveksles med nulevende personer). Dit mål er at ødelægge (med vold skal vold bekæmpes) Bacterionernes planet - Xaerous.

Heldige er de, som igennem de sidste par måneder har kunnet spille "Nemesis". Og heldige er de, som de næste par år vil komme til det. Konamis nyeste er nemlig en klassiker. En af dem, der fyrer fra hoften og vil blive ved med det i flere år frem...

Værktøjet er en fireknap.
Til denne så tilsyneladende håbløse mission har du en Warp-Rattler til hjælp. En Warp-Rattler er et ret håbløst pixelværktøj, der kan blæse dine sure modstandere til atomer eller det der er værre (hvem ved?).
Rent umiddelbart virker Nemesis som et ganske sædvanligt shoot» em up spil af dem, der næsten kræver uovermenneskelige kræfter for at komme igennem. Men lad dig ikke snyde af den smule grafik, for sådan er det rent faktisk ikke.
Efterhånden som du kommer flyvende igennem spillets første skærme, kan du nemlig ikke undgå at bemærke en række dimser (af grafik, naturligvis), der kun kommer frem, når du har blastet et helt sæt af de angribende Bacterioner til stumper.
De første gange kan man ikke lide at flyve ind i dem, for tænk nu, hvis rumskibet gik i stykker: Så var spillet hurtigt slut. Men du skal faktisk tænke lige omvendt, for hvis du ikke tager de flyvende grafikdimser, så dør du og bliver til stjernestøv, og nu skal du bare høre hvorfor...

Mere end øjet skuer.
Som du jo sikkert har bemærket, er der nederst i skærmen en række blokke af grafik hvor der står nogle forskellige ord i.
Der er helt nøjagtigt følgende: Speed, Multi, ?, Missiles, Laser, og Double. Og disse navne har en helt bestemt betydning for dig.
Hver gang, du har samlet sådab en gul dims op, begynder blokkene i bunden at blinke. Samler du en op, blinker den første, samler du to op, så blinker to af blokkene og så fremdeles. Og det er der naturligvis en grund til.

Skift, når den blinker til dig
For hver gang, blokken blinker, kan du med højre shift-tast vælge en egenskab, og den vil så have indflydelse på dit rumskib. Det kan f.eks. være Speedup, der blinker, og trykker du på shift, når den gør det, får du langt større hastighed på dit rumskib.
Når du så har valgt f.eks. speedup, så blinker den ikke mere, men det vil den gøre så snart, du har taget en af de gule grafikdimser til. Og hvis du venter lidt med at trykke på shift, kan du få dem alle sammen til at blinke - og selvfølgelig er der mere sjov ved at have missiles og dobbeltaffyring end at flyve enormt hurtigt og så ikke kunne skyde. Men netop det at vælge de rigtige våbensammensætninger er en kunst for sig, som man kun får taget på ved at spille Nemesis til man segner. Rock till you drop.

ESIS

der vil frem!



På vej ind i endnu en omgang problemer. Jo, der er nok at tage fat på, hvis du er joystick-kriger a la Nemesis.

Så er der gang-bang igen.
Det vil sige heftig clinch med fjendens styrker.

NEMESIS

Et par råd med på gaden.

Du skal selvfølgelig have et par råd med på vejen. Et godt råd er at få mindst to stk. speed, før du kaster dig ud i noget af det andet (nej, dette er IKKE en opfordring til unge ufordærvede mennesker om at tage speed, hr. forbruger-ombudsmand). Du kan også komme ud for at grafikdimsen bliver blå i stedet for gul, og den giver ingen ret til at vælge våben. Den gør dog noget andet og også ganske nyttigt. Den renser nemlig skærmen fuldstændig for fremmedlegemer - eller bakterier, skulle man måske sige. Men nu har vi vist været det meste igennem, og så skulle vi være rustet til at at gå i gang med spillet.

Start med at vælge antal spillere.

Du starter med at vælge hvor mange spillere, der skal være med i spillet, og der kan være en ganske pæn skare af brødre, naboer, genboer og skatteindkrævere, skraldemænd, politibetjente, advokater, kusiner, fætre og hvad, du nu har lyst til. Hvis vi skal indkredse et mere akkurat tal så taler vi om ca. 1-4 personer pr. spil.

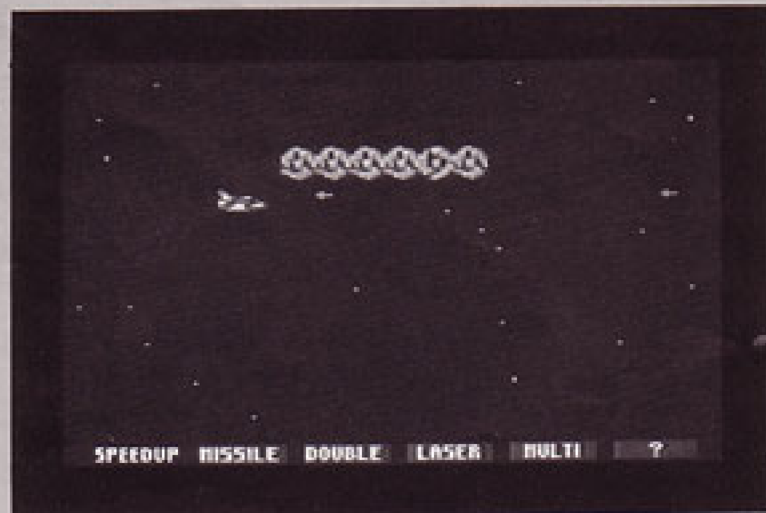
Et tryk på den lille røde i håndtaget på sticket, bringer eder videre i eders rumfærd. Du kan da naturligvis også bruge tasterne på tastaturet, og så skal du have fat i følgende. L=rumskib mod venstre (altså tilbage), O=rumskib mod højre (fremad), Q=rumskib op, A=rumskib ned, N=fire og med B vælger du våben.

Tag så og go in gang

Og så skulle vi vist være klar til at møde alverdens rumuhyrer o.lign. Og hvis det er action og hot skydning, du har sat næsen op efter, bliver du ikke skuffet - det skulle da lige være, hvis du ikke har tålmodighed til at gennemføre. Det er nemlig så forbandet, at hver gang du dør, starter spillet forfra igen. Grrnphf xzzcvazcs-dzsdcsa (Censureret, red.). Og det er ret irriterende...

Nu skal du så skyde bacterioner til den store guldmedaje, og det vel at mærke uden at spørge først. Allerførst bliver du udsat for massive angreb af blå bacterioner. Så er det jo klart, at fingeren sidder løst på den lille røde, for du skal blaste dem alle væk fra skærmen på en gang. Hvis du ikke får dem alle væk, er der nul bonus, pal. Og så har du ingen chance for at få andre våbentyper.

Når du så har fået dem fjernet fra skærmen, kan du lynhurtigt presse højre shift-knap ned, og så sker der ting og sager. Der er næsten lidt "Bulldog" fra Gremlin i dette superbobbede action shoot 'em up.



Råsej action? Vent til du ser det her i farver på din egen skærm derhjemme!

Hvis du derimod er starblaster of the year, kan du roligt se frem til et nemt spil. Men lad os først lige se lidt på de forskellige levels og hvad, man kan blive præsenteret for.

Hvad de forskellige levels kan.

Som tidligere nævnt, består det første introducerende level af fremmede rum-nogen, der bare skal skydes ned, og her skal du altså sørge for at skyde dem allesammen ned for at få så mange våben som muligt allerede fra starten.

Det første var det nemmeste, uanset hvor svært, det måtte forekomme dig. For nu begynder stabadserne for alvor.

Du flyver ind i en hule, og her går fiduserne på loftet, gulvet, og der skydes på dig fra alle sider. Det bliver værre jo længere, du kommer ind i hulen.

Du kan blive udsat for missil-batterier, der fyrer mod dig, og store tønder med runde blå fyre, der suser ud imod dig.

Der er satellitter, der suser op og ned og alt ialt et fyrværkeri af grafik og action.

Dette level sluttes af med, at du bliver kraftigt beskudt af et kæmpe rumskib og lige forinden var du midt i en meteorstorm, der som en vulkan kastede kæmpe grafikkugler op imod dig. Ja, et inferno af den tredje verden.

Så er vi på vej ind i næste level, der starter på samme måde som første. Men nu skal du bevæge dig ind i en by af grafikmursten, og du skal skyde dig igennem samtidig med, at du skal skyde aliens og samle flere gule klodser for at få flere og bedre våben. Det kunne jo også være at du kunne få et ekstra liv hist og her. Dette level sluttes også af med et par overraskelser. Ikke mindst et fyrværkeri af snefnug-lignende grafikdimser, fantastisk flot simpelthen. Også dette level slutter med det store rumskib med de onde og brutale missiler.

Er du stadig med?

Hvis du stadigvæk hænger på, bliver du udsat for noget ganske utrolig grafik. Diskos, der suser rundt, aliens, der angriber og nu kommer vi til et af de mere kildne levels. På vægge og lofter befinder der sig hoveder, der skyder tonsvis af kugler mod dig, der dukker skeletter op rundt omkring og du bliver præsenteret for grafik og action, som jeg ikke har set i andre spil. Jo, de kan det der hos Konami.

Nu går den ikke længere.

Og sådan kunne vi blive ved med at fortælle om alle de fede features og ting, du bliver udsat for i Nemesis. Det vil vi bare ikke. Der skal også være noget overladt til dig.

Helt hjerteløse er vi dog ikke, så lad os afsløre, at du starter forfra, når du har gennemført alle levels. Der er altså nok at gå i gang med.

Men nu gider jeg så heller ikke spilde mere tid på dig, for du skal ikke have alting serveret, vel? Iøvrigt har jeg ikke tid mere, jeg skal ind og spille Nemesis...

Du troede, jeg var gået, hva'?!

Det var jeg næsten også, men jeg vendte snotten om for lige at fortælle dig, at det bare er det tykke, dette spil. Det er måske ikke så mærkeligt at grafikken er så fed, når vi fortæller dig, at det er samme mand, som lavede grafikken i The Pawn, der står bag grafikken her i Nemesis fra Konami. Iøvrigt er det næste spil fra Konami's side Iron Horse, så hold nu øjnene godt åbne.

Henrik Bang

Grafik	11
Musik	9
Lyd/effekter	10
Action	10
Spænding	11
Pris/kvalitet	11

25 ØRNE flyver ud til DIG!



Foto 5



Foto 4



Foto 1



Foto 2

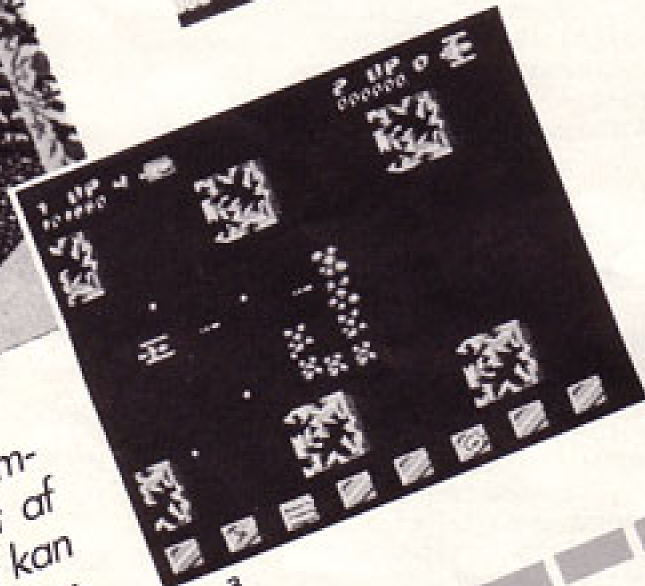


Foto 3

25 super-plakater, 25 "Eagles" og altsammen både signeret og nummereret af programmøren bag. Hvad vi mere kan be' om? Tjaeh, et trip til programmørværkstedet, måske...

Læsere har skrevet ind fra hele landet og spurgt, om vi ikke kan skaffe dem plakater på de bedste spil. Derfor ringede vi Big H Hewson op i England og organiserede 25 store, flotte "posters" sammen med hvert "Eagles". Ja, vinder du, får du både spil og plakat, begge dele signeret af Per Madsen.

Og med fare for at blive beskyldt for "koordineret markedsføring" og andre flotte ord, trækker vi oveni tilfældigt blandt alle indsendte løsninger lod om en dag hos Per Madsen. Her kan du, om du altså er blandt de heldige, lykkens gudmor smiler til, se Per Madsen "in action". Hvem ved, måske han endda afsløreṛ nogle af sine tricks...

Det er nemt nok at vinde. Du skal gætte navnene på fem spil, der har det tilfælles, at de allesammen er lavet i Skandinavien. Og så skal du løvrigt blot læne dig tilbage og vente, til SOFT-redaktionen ringer dig op. Easy? OK, men husk, at vi allerede skal ha' kuponen den 15. juli. Så grav kuglebørgen frem og gør noget ved det, boy! Go' fornøjelse.

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Eagles-kupon

- at returnere til SOFT senest d. 15/7-87!

Eagles = Foto nr.________

Delta = Foto nr.________

Fairlight II = Foto nr.________

Tiger Mission = Foto nr.________

Chain Reaction = Foto nr.________

Navn:________

Adresse:________ By:________

Postnr.:________

Tlf.-nr.:________

Alder:________

Computer:________

Send kuponen senest den 15. juli '87 til:

SOFT
Att.: Ørneborgen
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.

Simon is the name, gaming the game...

Han kalder sig selv et gennemsnits-menneske. Siger, han er helt normal. Ryger noget så ordinært som Marlboro. Og har alligevel lavet Nemesis, en af 80'ernes mest vellykkede konverteringer fra grill-maskine til hjemmecomputer.

Manden hedder Simon Pick, og er 20 år. Det er jo ikke nogen anseelig alder, men alligevel omkring gennemsnittet i software-branchen.

Du har spillet Nemesis og undret til over, hvordan hjemmecomputer-versionen kom til at ligne den originale mønt-udgave så nøjagtigt. Well, SOFT's Henrik Bang snusede rundt i den engelske software-undergrund, og kan afsløre, at fortjenesten helt og aldeles er en ung, ukendt englænders. Simon Pick er navnet.

Opskriften på en programmør.

Simon startede med at programmere, da han var omkring de 13. Og det er efterhånden slet ikke nogen helt unormal alder for unge programmør-talenter.

Simons første maskine var en ZX80, og det lader til, at en stor del af de mennesker, der i dag har succes med programmering, rent faktisk startede på denne maskine.

- Det var en god introduktion til maskinkode, og så var det jo også en af de første hjemmecomputere på markedet, fortæller Simon til SOFT.

Da ZX80'eren ikke længere var tilstrækkelig, fik han fat i den lidt nyere model - ZX81. Det kørte derefter på bedste beskub, indtil han syntes at det måtte være nok med den slags plastic. Og så anskaffede Simon sig den første kompetente hjemmecomputer - nemlig en BBC.

Den fik han meget sjov ud af, men det sluttede alligvel med at han fik erhvervet sig en Commodore 64 - vi er nu nået frem til 1984. Og det er vores tidsregning, ikke Orwells. Lige for øjeblikket studerer Simon på Sussex University, og her læser han AI (Artificial Intelligence), som igen på dansk betyder kunstig intelligens. Ikke at han har brug for en indsprøjtning af den slags, nej. AI handler mest om robotter og slige ting. En af Simons store hobbies.

Den spæde spilstart.

For Simon var parolen "Ingen computer uden et spil", men alligevel var han anderledes end kammeraterne. Han lavede nemlig selv sine spil!

Det første spil, Simon Pick lavede, var et, du måske har hørt eller set engang. Det var en BBC-udgave af "Dare Devil Dennis", som senere blev konverteret til Electron og Commodore 64. Det næste, han lavede som "pro", blev så udgivet gennem Firebird -nemlig "Mad Nurse", som desværre ikke blev nogen stor succes, og "Micro Rythm", som til gengæld fik solgt i et utal af eksemplarer. Men ifølge Simon er det ikke i disse billigspil, pengene ligger (Jeff "Llama" Minter er uenig, han siger det modsatte, og det har de to tit skændtes om).

Fik en 64'er i hovedet

Det er faktisk ganske pudsigt, for Simon Pick havde måske aldrig lavet et eneste spil på Commodoren, hvis det ikke var fordi, han havde fået den foræret. Det var dog ikke en Mr. hvem-som-helst, der forærede ham den - det var nemlig et softwarehus, der ønskede at han lavede "Dare Devil Dennis" til Commodoren, og det gjorde han så.

Softwarehuset hed Visions og er gået fallit for lang tid siden. Men de gjorde aldrig krav på 64'eren, så den beholdt Simon Pick, og det var jo et held. For det er jo grunden til, at han i dag er superskrap til maskinkode på den - han trænede og trænede simpelthen fordi han ikke havde andet fornuftigt at gi' sig til. Og så var han lige pludselig i stand til at konvertere et så krævende projekt som Nemesis, Konamis seneste rum-hitter.

Det var dog ikke fordi, det var maskinen, det skulle skorte på fra Konamis side - de ville både stille computer, diskdrev, monitor, printer og stort set det komplette sæt værktøj til disposistion, hvis Simon sagde ja til jobbet. Ingen tvivl: Det gjorde han.

Up, up and i gang.

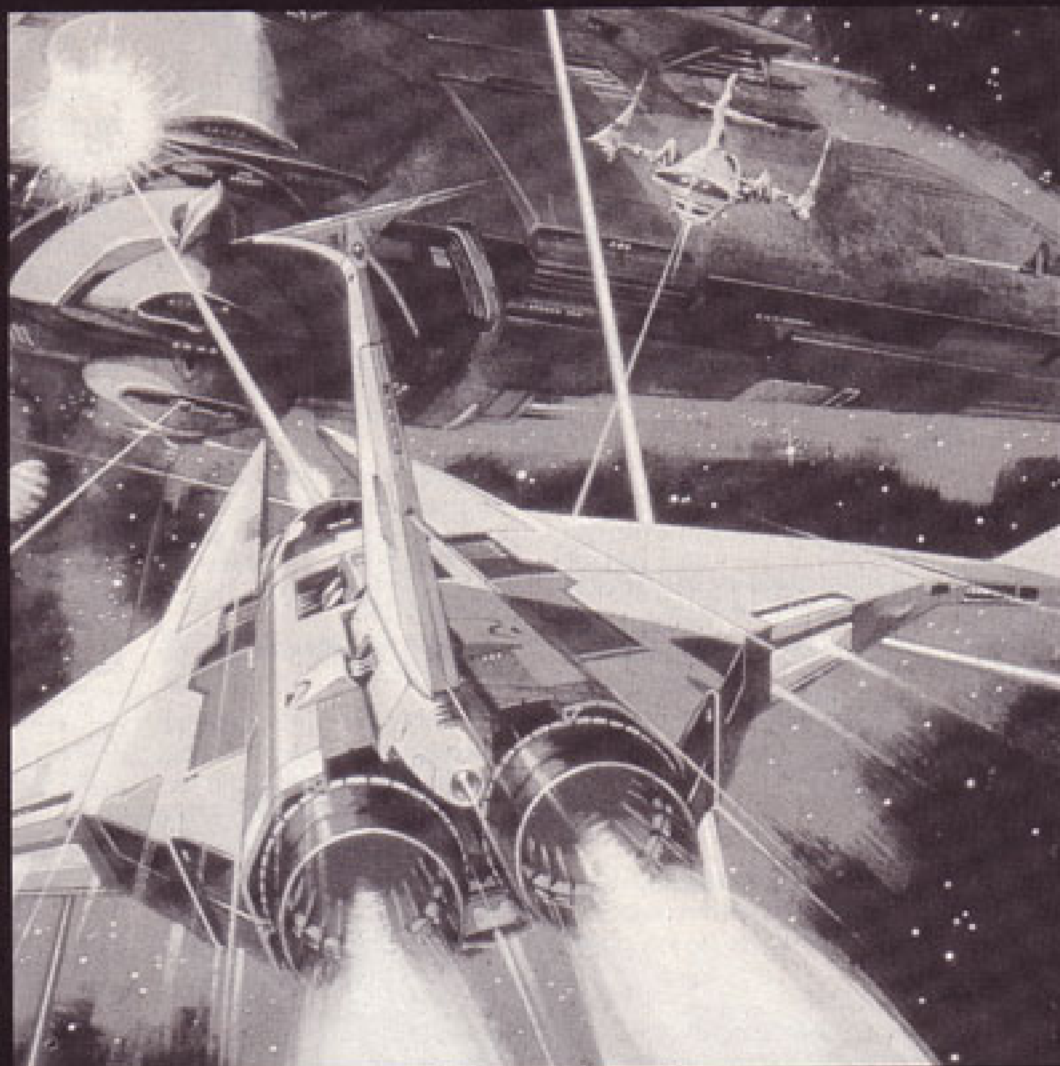
En ganske pudsig ting er at det, man kalder arcade-konverteringer, slet ikke er direkte konverteringer af arcade-spillet. Og det er der en ganske logisk løsning på. Kunne du forestille dig hvilke omkostninger, der ville være forbundet med at stille sådan en rigtig arcade maskine op hos alle de programmører, der konverterer disse computerspil. Næ, det er der såmænd ikke råd til, men hvordan klarer man den så?

Jo, Simon fik spillet leveret på en MSX, jo, du så rigtigt, en MSX. Og herfra skulle Simon Pick så give den hele armen rent programmeringsmæssigt for at få spillet til at ligne det, der skulle blive Nemesis af idag. Det kan man vist ikke sige andet end at han har, for det, der kom ud i den anden ende, er et rigtigt flot produkt.

Men det tog tid...

Selve programmeringen tog 6 lange måneder af dem, hvor man programmerer til klokken to-tre stykker om natten. Det er lang tid, især hvis man tager i betragtning, at firmaer som Gremlin Graphics kun tager en måned om at lave f.eks. Krakout. Men der er jo også en hel del mere i Nemesis, sådan rent effektmæssigt.

Simon var også selv godt tilfreds med sit produkt, men han har svoret, at det er sidste gang, han siger ja til at lave konverteringer. Hvorfor mon det?



Det er der flere grunde til, og inden vi kommer ind på dem, skulle vi måske lige kort nævne hvilke alternativer, du har som programmør, når du gerne vil sælge et spil. Som programmør har du 2 muligheder: Du kan enten selv opfinde enten en ide eller et færdigt spil, som du så sælger til højestbydende software-hus. Eller også bliver du som Simon Pick: Et softwarehus beder dig om at lave et spil, normalt en oversættelse af et allerede færdigt spil, bare til en anden computer.

I det tilfælde, hvor du bliver bedt om at lave et spil, bliver der stillet et vist beløb til rådighed til dig, og så er det bare om at komme i gang. Her taler vi om et beløb, der ligger mellem 10 og 20.000 kr.
Men foregår det på den anden måde, og du kontakter softwarehuset, så bliver der lavet en kontrakt (det gør der dog også i det andet tilfælde) og i kontrakten står, at du skal have et grundbeløb. Et beløb, som skal holde dig i gang mens du programmerer. Herefter vil du så få en vis procentdel, i kr. og øre, for hvert eksemplar af spillet, der bliver solgt. Og normalt er man garanteret et fast minimums-salg, f.eks. 20.000 eksemplarer. I den sidste ende bliver grundbeløbet, du fik i starten, så fratrukket det totale beløb, du får udleveret. Det vil sige, at man stort set kan betragte det som et slags forskud.

Hvor meget kan man tjene?

Det svinger, hvad programmørerne kan tjene. Selv den samme programmør tjener forskelligt fra spil til spil, det kommer an på, om spillet bliver populært.
Konverteringer er altid sikret et vist antal købere, simpelt hen på grund af populariteten i spillehallerne. Men fordi det har kostet ekstra at købe rettighederne til spilideen og titlen, får programmøren altid en mindre procentdel end ellers.

Simon har dog venner indenfor branchen, der har tjent både 200.000 og 400.000 kr. på et enkelt spil. Tal, han selv satser på at nå, hvis Nemesis bliver den klassiker, det tegner til at blive. For fælles for klassikere er, at de sælger og bliver ved med at sælge i mange, mange år frem i tiden. Støt og roligt.

Ikke flere konverteringer fra Simon.

Simon Pick er færdig med at lave konverteringer, og det er ikke Konami, der har bestemt det. Det er ham selv, og det er der en ganske simpel grund til, siger han.
Det er simpelthen for hårdt. Som konverterings-programmør er du hængt op på et bestilt job, og er derfor begrænset af en deadline. Er spillet ikke færdigt indenfor den angivne tid, så får man et forfærdeligt besvær med softwarehuset, der bestilte opgaven, og det kan jo nemt skade ens ry ude i byen.

Simon lagde dog ikke skjul på, at han var glad for, at have sagt ja dengang. Og de sidste par måneder har jo vist, er der også er en stor, solid købermasse til hans slutresultat. Nemesis sælger nemlig, og har gjort det lige siden, det kom frem.

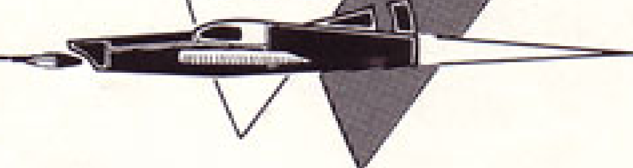
Fremtiden er Ataris og Amigas.

Lige nu sidder Simon og arbejder på et program til Atari ST. Det er alt sammen tys-tys og meget top secret, og vi måtte love ikke at røbe spor. Ikke engang, hvilken computer, der er tale om (ih hvor er vi altså slemme. Godt gamle Simmyboy ikke kan læse dansk).
Amigaen skal Simon også til at arbejde på.
Grunden til, at han var gået i gang med et spil til Atari ST var, at softwarehuset mente, det var den maskine, der var mest salg i for øjeblikket. I England altså, for herhjemme er det lige omvendt.
Simon var dog ikke bange for ikke at få sit spil solgt, og hvis det var, så var der jo ikke så langt fra Atari til Amiga - mente Simon.
Og det var så lidt om hvilken fyr, som stod bag Nemesis. Det er jo nok ikke sidste gang, vi hører noget til Simon Pick.
Manden, som får de små danske tolddamer til at rødme, hver gang han på formfuldendt engelsk stønner sit efternavn i tolden ved Esbjerg-Harwich færgerne...

Henrik Bang

ARCADE ACTION AID

Be prepared. Tre gange big A is in town. De ved, at din sommerferie lige er startet og skyder fra hoften. Spalterne er proppet med alt, hvad en seriøs spillefreak kan ønske af pokes, tips og andet guf!



Blue Max

For at lægge niveauet starter vi med en hilsen fra The Phantom, der tilsyneladende har været inde og kigge på noget, som ikke er helt lovligt. Og det har Peter Adams, Blue Max's programmør, åbenbart været forberedt på...

What are you doing in my code? You really must have something better to do than rip me off. By trying to crack this code you're cheatin' me out of what I should earn for the work I put into it. I worked hard to make this game and really resent that I have to go to these lengths to keep pirates out of my code. But as long as there are people like you trying to cheat people like me, I'll be spending as much time writing this senseless protection as I do writing games, so why don't you just give up right now and tell your pirate friends that you couldn't crack Blue Max. Spend your time doing something useful with your talents, instead of making me waste mine. And don't bother looking for more messages, this is the last of them.

Og nu hvor vi alligevel er så godt i gang med Blue Max, kan vi også lige tage snydetricks'ne.

Først skriver du LOAD og venter på at skærmen svarer READY.

Derefter indtaster du følgende:

```
POKE 1011,248
POKE 1012,252
RUN
```

Når der så igen står READY på skærmen, skriver du:

```
POKE 17925,173
```

Hvis du vil have et uudtømmeligt brændstoflager.

```
POKE 25584,173
```

For uendeligt bombeantal.

```
POKE 17438,0
```

Og så får flyet heller ingen skader af antiluftskyts.

Sluttelig skrives der **SYS 32768.**

Xevious

Efter den mundfuld er det vist på tide at få et par hurtige..

Første på pisten er som sagt Xevious til C64.

```
POKE 5605,76
POKE 5606,31
POKE 5607,22
SYS 5000
```

Zaxxon

Stop et **POKE 48825,255** ind i loaderen på det hæderkronede Spectrumgame og gør dig selv glad!?

Gauntlet

Jøps Spectrumfanatikere, så er det med at få strømmen sluttet til bæstet og banket denne "lille" listing ind.

Skulle dine fingre blive lettere overophedede, er der jo altid noget, der hedder en fryser (som forhåbentlig også indeholder lidt godt til ganen).

```
10 CLEAR 28999
20 LET SUM=0
30 FOR A=29000 TO 29014
40 READ T
50 LET SUM=SUM+T
60 POKE A,T
70 NEXT A
80 IF SUM<>1601 THEN PRINT AT 10,10;"ERROR IN DATA": STOP
90 DATA 62, 255, 17, 81, 1, 221, 33, 0, 128, 55, 205, 86, 5, 251, 201
100 CLS: PRINT AT 10,10;"START BAANDET"
110 RANDOMIZE USR 29000: RANDOMIZE USR 29000
120 IF PEEK 32814=16 THEN LET V1=82: LET V2=184
130 IF PEEK 32814=232 THEN LET V1=104: LET V2=189
140 POKE 32793,38
150 POKE 32794,128
160 POKE 32863,241
170 POKE 32864,255
180 LET A=33047
190 READ T
200 IF T=255 THEN RANDOMIZE USR 32791
210 POKE A,T
220 LET A=A+1
230 GOTO 190
240 DATA 62, 201, 50, V1, V2, 195, 0, 132, 255
```

NB! Linierne 120 og 130 tager automatisk højde for, om du har den nye eller den gamle Gauntlet-version (den gamle har en joystick bug).

Gauntlet

Her er snydeprogrammet til en Amstrad med Gauntlet på kassettebånd, og tjaah, det er faktisk lige så langt, som Spectrum pendanten.

```
10 DATA CD, 18, BB, FE, 31, 28
20 DATA 08, 21, 30, BE, 36, 18
30 DATA 23, 36, 04, 21, 70, 01
40 DATA 11, 70, 02, 3E, 16, CD
50 DATA A1, BC, 21, ED, 01, 36
60 DATA 3E, 23, 36, 6B, 21, A3
70 DATA 02, 36, 46, 23, 36, D5
80 DATA C3, ED, 01, CD, 14, 03
90 DATA 21, 95, 96, 36, C9, C9
100 DATA 21, 33, 85, 36, 03, 09
110 CLS
120 LET Z=0
130 FOR X=&BE00 TO &BE3B
140 READ As
150 LET A=VAL("&"+As)
160 POKE X,A
170 LET Z=Z+A
180 NEXT X
190 IF Z=&1487 THEN 230
200 PRINT "1) FOR UENDELIGT LIV"
210 PRINT "2) FOR EKSTRA LIV NAAR DU SAMLER NOGET OP"
220 CALL &BE00
230 PRINT "FEJL I DATA":R
```

Sacred Armour of Antiriad

Her skal du ganske simpelt banke følgende ind i din Comdor.

```
POKE 43144,234
POKE 43156,234
POKE 43157,234
SYS 32777
```

Spectrumrutinen er også ganske hurtigt overstået. Og når den er tastet ind, skal du ikke gøre andet end at starte båndet med Sacred Armour of Antiriad.

```
10 FOR A=65368 TO 65387
20 READ T
30 POKE A,T
40 NEXT A
50 DATA 62, 32, 50, 224, 224
60 DATA 50, 226, 224, 195, 141
70 DATA 224, 33, 88, 255, 34
80 DATA 94, 178, 195, 32, 178
90 LOAD ""CODE
100 POKE 25007,99
110 POKE 25008,255
120 RANDOMIZE USR 25000
```

Ghostbusters

Jo, du læste rigtigt. Spillet er fyldt med spindelvæv og statisk elektricitet. Men efter at have modtaget 117 breve med Ghostbusters-tips har vi overgivet os. – Nu vil vi til gengæld heller ikke høre et pip om busterne de næste tre teraår, tak! Oplysningerne stammer fra Thomas Horndal fra Nørresundby. Så det er ham I må klage til, hvis der er fejl i koderne (vores Ghostbuster-game er forlængst gået til de evige computermarker).

Navn	Konto	Penge
NNN	21314100	25100
Peter	31664300	29900
Tuerk, the	066660401	48600
Butterfly	05664701	68400
NNN	20406201	71000
12345	25393120	415500
Herbie	05250624	500000
Butterfly	50542224	512800

Tempest

Her er programmet til din Spectrum, der giver dig 255 liv:

```
10 BORDER 0
20 PAPER 0
30 INK 0
40 CLS
50 LOAD ""CODE
60 POKE 57544,205
```






```
70 POKE 57545.163
80 POKE 57546,225
90 FOR A=57763 TO 57770
100 READ T
110 POKE A,T
120 NEXT A
130 RANDOMIZE USR 57344
140 DATA 62, 255, 50, 182, 130,
195, 0, 188
```

Mutants

Kan du bare ikke blive helt færdig (eller måske knapt komme i gang) med Denton Designs seneste C64-game, var det måske ved at være tiden for et snyde-poke:

```
POKE 9273,230
SYS 4096
```

Heartland

Her kommer næste del af vores Heartland føljeton. Træk vejret dybt, drenge, og start fra anden level på 'puteren.

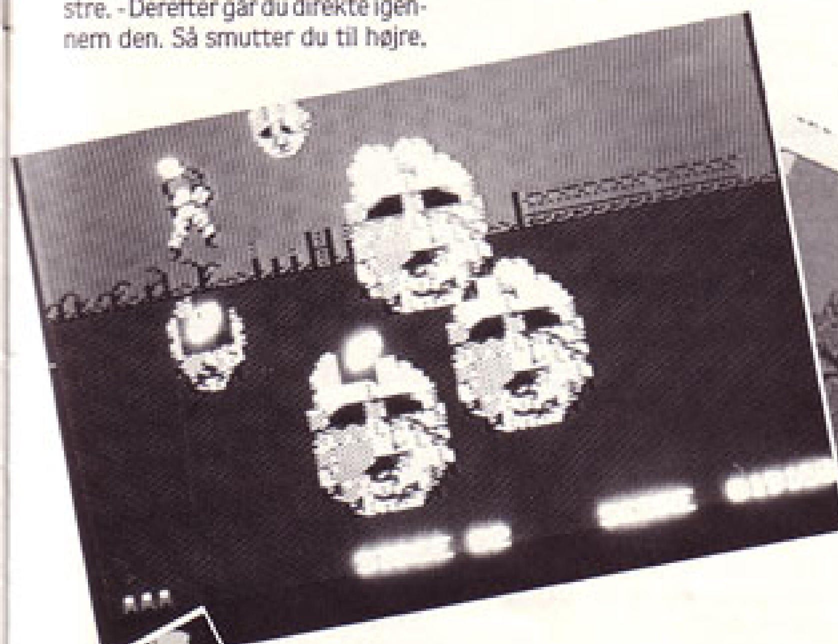
Først går du hen til døren til venstre. - Derefter går du direkte igennem den. Så smutter du til højre, og inde i dette rum går du igen igennem en dør (dennegang er det bare døren på højre hånd).

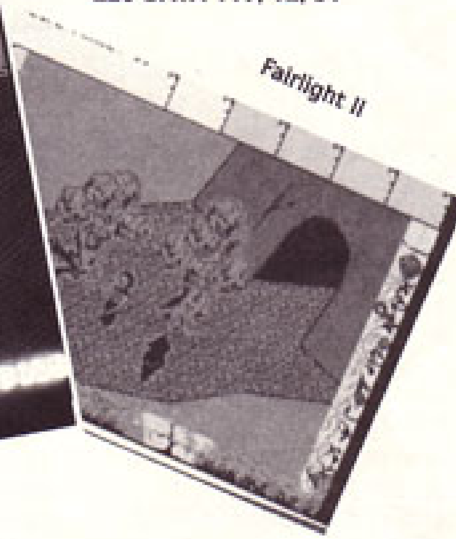
På dette punkt bør bogen begynde at blinke, så hvis du er en smart fyr (jo, selvfølgelig er du det!), venter du, indtil du får en ny side. Derefter går du igennem den dør du lige er gået ud af, og igennem endnu en dør. Derfra til venstre.

I dette rum går du gennem døren på venstre hånd. Så skulle du igen være fremme ved din kære seng. Og så er der jo bare et tryk på fireknappen mellem dig og tredie level.

Af pladshensyn har vi desværre ikke kunne presse flere levels ind i denne Action Aid, men et par pokes kan det jo altid blive til.

Først er der jo Spectrum-versionen.







```
10 FOR A=23296 TO 23434
20 READ T
30 POKE A,T40 NEXT A
50 DATA 118, 205, 162, 45, 127,
90, 90, 75
60 DATA 74, 72, 59, 59, 225, 17,
36, 91
70 DATA 6, 126, 26, 203, 65, 40,
3, 134
80 DATA 24, 1, 174, 18, 19, 16,
243, 35
90 DATA 13, 242, 13, 91, 195, 95,
109, 72
100 DATA 143, 202, 126, 102,
169, 113, 115, 78
110 DATA 123, 100, 175, 102,
212, 98, 44, 73
120 DATA 102, 170, 98, 45, 73,
111, 168, 169
130 DATA 54, 36, 95, 136, 82,
155, 95, 168
140 DATA 70, 143, 116, 85, 119,
127, 212, 220
150 DATA 199, 46, 119, 95, 23,
204, 127, 248
160 DATA 52, 143, 23, 244, 26,
211, 228, 98
170 DATA 118, 244, 98, 114, 244,
98, 190, 244
180 DATA 98, 210, 244, 102, 119,
130, 102, 204
190 DATA 98, 254, 204, 102, 23,
98, 183, 204
200 DATA 115, 23, 244, 95, 0, 61,
146, 67
210 DATA 205, 117, 142, 205, 25,
98, 15, 82
220 DATA 117, 12, 31
```

Men der er naturligvis også blevet plads til en C64-version

```
10 FOR A=49152 TO 49190
20 READ T
30 POKE A,T
40 NEXT A
50 DATA 162, 2, 189, 22, 192,
157, 238, 3
60 DATA 202, 16, 247, 162, 12,
189, 26, 192
70 DA202, 16, 247, 32, 0
80 DATA 64, 96, 162, 3, 169, 234,
157, 34
90 DATA 131, 202, 16, 248, 76, 0,
128
```

Happiest Days

Vi kan ikke gøre andet end at håbe, at du synes disse få linier er værd at taste ind i din Commodore. De gør faktisk The Happiest Days of your Life en smule mere udholdeligt (det kunne jo faktisk ikke blive værre).

Efter indtastningen af uendeligt liv kan du forhåbentlig klare at se på spillet fem minutter mere om måneden...

```
POKE 52949,234
POKE 52950,234
POKE 52951,234
SYS 52744
```

Booty

Heino Friis fra Esbjerg har lokaliseret et lille trick til service for alle de læsere, der skulle være så uheldige at eje spillet Booty (der ifølge Heino er en all-time high på Molbohitlisten). Hr. Friis siger ganske enkelt, at I bør prøve at trykke **K, E, V, I, N** på titelskærmen??

Firelord

Samme hr. Friis mente også at have fundet nogle interessante teleportkoder i softhittet Firelord. Men han bærer nok over med, at vi ikke bringer dem, når der er snydelistinger til både Commodore og Spectrum.

Først Commodorefolket:

```
POKE 3740,99
POKE 5721,238
SYS 2304
```

Og nu skal Spectrumejerne for alvor til at smøge ærmerne op:

```
10 CLEAR 65535
20 LET N=USR "a"
30 READ T
40 IF T=256 THEN GOTO 80
50 POKE N,T
60 LET N=N+1
70 GOTO 30
80 PAPER 0
90 INK 0
100 BORDER 0
110 CLS
120 RANDOMIZE USR 65368
130 DATA 62, 255, 55, 221, 33,
39, 244, 17
140 DATA 125, 2, 205, 86, 5, 48,
243, 62
150 DATA 255, 55, 221, 33, 0, 64,
17, 87
160 DATA 191, 205, 86, 5, 175,
50, 205, 134
170 DATA 175, 50, 38, 156, 62,
```

58, 50, 67
170 DATA 156, 195, 79, 94, 256
Der er stadig ingen spor af lignende Firelord-guf til Amstrad. Hvor længe vil I lade os vente?

Fairlight II

Her er resten af løsningen til første del af Fairlight II-eventyret. De nødvendige pokes er vi desværre ikke i besiddelse af endnu.
Få så den finger ud, alle I Spectrum- og Amstrad-ejere. Commodoreflipperne er for en gangs skyld undskyldt. Deres version skulle først være færdig nu!
Højre, op, op, saml det objekt, der sidder foran hullet op. Gå igennem lemmen. Gå til højre, ned, venstre, venstre, venstre, højre og til højre igen. Og så siger vi højre, højre, højre, højre, højre, højre, op, op, op, op, op, op og op.
Selvom du nu bør være berettiget til et hvil fortsætter du naturligvis ufortrødent to gange til højre, hvorefter du tager det objekt, du samlede op ved faldlemmen, i brug.
Selvfølgelig, Soft har gjort det igen! Du skulle nu være nået velbeholden frem til anden del af Fairlight II.

Krakout

En vaskeægte superfusker ved selvfølgelig, at der findes en speciel service for dem, der spiller Krakout. Hvis man skriver et **C** på high score listen, er der uendeligt liv. Men træerne vokser som bekendt ikke helt ind i himlen. Fuskere får ikke deres scores og navne ind på listen...

Space Harrier

Så er der serveret to hacks til det kendte Elite game. Her kommer det til Spectrum:

```
10 CLEAR 64000
20 LOAD ""CODE
30 POKE 65289,196
40 POKE 65293,193
50 POKE 65449,178
60 POKE 65450,143
70 FOR A=65488 TO 65494
80 READ T
90 POKE A,T
100 NEXT A
110 RANDOMIZE USR 65224
120 DATA 33, 194, 191, 34, 43, 202, 201
```

Men frygt ikke Commodore-ejer. Der er selvfølgelig også lidt godter til dig. Det gør dig kun i stand til at flyve gennem alle de ting, der måtte stå i vejen. Men så er det til gengæld KORT:

```
POKE 6060,60
SYS 2128
```

Paperboy

Claus Gulholm mener, at han har et sejt tip til alle Danmarks Commodore-ejere (der dog også burde virke på en Amstrad eller en Spectrum). Vi kan ikke nænne at skuffe ham alt for groft, selvom Elite-spillet er af lidt ældre dato:
Ved starten af hver dag skal du sørge for at ramme fuglebadet og en af gravstenene med diser. Derefter skal låget skydes af den første skraldespand. Værket fuldendes ved at smadre det førstkommende grå vindue.
Gør du dette, er den fede bonus hjemme.
Vi skulle i øvrigt hilse og sige, at hvis du skyder flere ting ned, kan du godt vinke pænt farvel til bonussen...
Hører du til blandt de lidt mere utålmodige Commodorefolk, kan du selvfølgelig også prøve den rutine til uendeligt liv. Alt, hvad du skal gøre, er at taste rutinen ind, RUN'e, LOAD' og skrive **POKE 1012, 78** efterfulgt af endnu et RUN.

```
10 READ T
20 POKE 20100+A,T
30 LET A=A+1
40 IF T<>0 THEN 10
50 DATA 169, 4, 141, 49, 8, 185, 149, 78
60 DATA 153, 52, 4, 136, 208, 247, 76, 13
70 DATA 8, 169, 96, 141, 166, 41, 141, 107
80 DATA 40, 76, 52, 8, 0
```

Kat Trap

No more probs med Kat Trap på din Spectrum:

```
10 FOR A=30000 TO 30016
20 READ T
30 POKE A,T
40 NEXT A
50 RANDOMIZE USR 30000
60 DATA 205, 86, 5, 221, 33, 215, 253, 17,0
70 DATA 1, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 201
80 FOR A=65500 TO 65507
90 READ T
100 POKE A,T
110 NEXT A
120 POKE 65136, 220
130 POKE 65137, 255
140 RANDOMIZE USR 65024
150 DATA 62, 45, 50, 63, 121, 195, 0, 108
```

Scooby Doo

Acegamet, der er leveret fra de samme hænder, som gav os Lightforce og Shockway Rider, har nu også fået nogle ace-tips. Lad Commodore tale...
LOAD gamet og indtast følgende efter READY meldingen er kommet frem:

```
POKE 1010, 76
POKE 1011, 248
POKE 1012, 252
```

Skriv RUN og tast følgende efter reset:

```
POKE 816, 167
POKE 817, 2
POKE 2095, 76
POKE 2096, 248
POKE 2097, 252
SYS 2061
```

Efter at computeren har reset'et endnu en gang, slå **POKE 7450, 96** sprite til sprite-kollisionen fra, og **POKE 8346, 96: POKE 8604,96** vil få alle spøgelserne til at forsvinde...

Spillet startes med et **SYS 2560**
Tak til hr. Madsen i Middelfart!
Men husk, glem ikke, at der også er noget, som hedder en Spectrum:

```
10 LOAD ""CODE
20 POKE 64027, 86
30 POKE 64028, 5
40 RANDOMIZE USR 64000
```

Når spillet er færdigloadet, trykker du på BREAK og skriver:

```
POKE 29614, 0
RANDOMIZE USR 25000
```

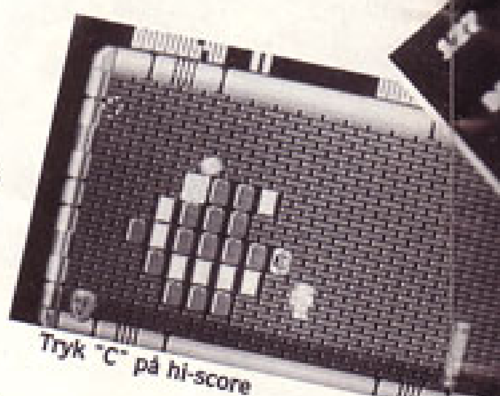
Avenger

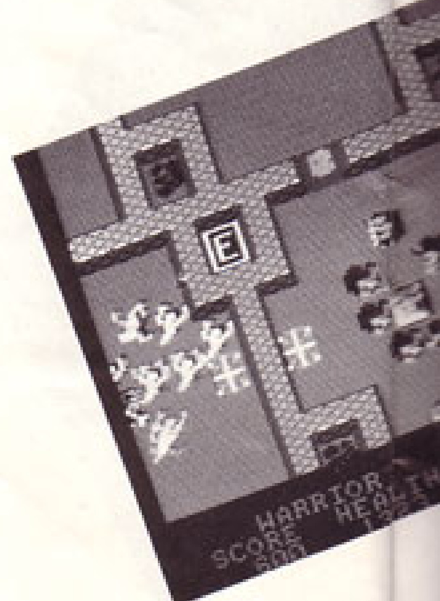
Har du spillet, så har vi pokes'ne. Frem med C64'en:

```
10 POKE 53280, 6
20 FOR A=49152 TO 49308
30 READ T
40 POKE A,T
50 NEXT A
60 SYS 49152
70 DATA 169, 1, 168, 170, 32, 186, 255, 169
80 DATA 0, 32, 189, 255, 32, 213, 255, 169
90 DATA 0, 133, 193, 133, 174, 133, 147, 169
100 DATA 4, 133, 194, 169, 8, 133, 175, 32
110 DATA 165, 245, 120, 169, 53, 133, 1, 169
120 DATA 0, 141, 17, 208, 160, 0, 162, 0
130 DATA 173, 64, 4, 93, 0, 4, 141, 64
140 DATA 4, 232, 224, 64, 208, 242, 238, 49
150 DATA 192, 208, 3, 238, 50, 192, 238, 55
160 DATA 192, 208, 3, 238, 56, 192, 200, 192
170 DATA 216, 208, 219, 162, 0, 189, 64, 4
180 DATA 149, 0, 232, 224, 216, 208, 246, 162
190 DATA 217, 189, 255, 255, 157, 17, 2, 202
200 DATA 208, 247, 162, 2, 189, 137, 192, 157
210 DATA 152, 2, 189, 140, 192, 157, 220, 2
220 DATA 202, 16, 241, 162, 13, 189, 143, 192
230 DATA 157, 235, 2, 202, 16, 247, 76, 161
240 DATA 2, 76, 235, 2, 76, 57, 2, 169
250 DATA 173, 141, 18, 25, 141, 44, 25, 141
260 DATA 76, 25, 76, 148, 46
```

Ups, var det en Spectrum, du sad foran?

```
10 LOAD ""CODE
20 POKE 33071, 195
30 POKE 33072, 80
40 POKE 33073, 195
50 POKE 33046, 48
60 POKE 33047, 93
70 FOR A=50000 TO 50028
80 READ T
90 POKE A,T
100 NEXT A
110 DATA 33, 98, 195, 17, 48, 93, 1, 20
```


Tryk "C" på hi-score



```
120 DATA 0, 237, 176, 221, 33, 0,
132, 195
130 DATA 51, 129, 62, 201, 50,
207, 202, 50
140 DATA 92, 160, 195, 128, 157
150 RANDOMIZE USR 32768
```

Cauldron

Okay, okay, måske er vi lidt bagefter. Men Arcade Action Aid kommer altså også til at indeholde denne Cauldron-loader, der kører på Spectrummen.

```
10 CLEAR 24599
20 FOR F=23296 TO 23309
30 READ A
40 POKE F,A
50 NEXT F
60 LET L=USR 232960,0
80 LET L=USR 24600
90 DATA 221, 33, 24, 96, 17, 232,
159, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 201
```

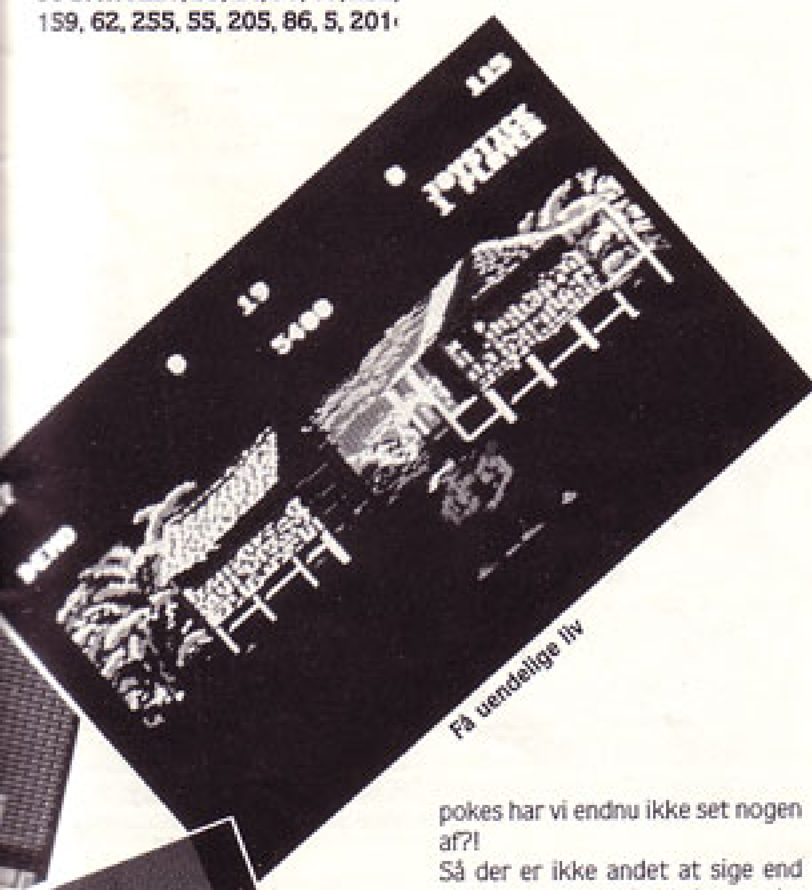
Cauldron II

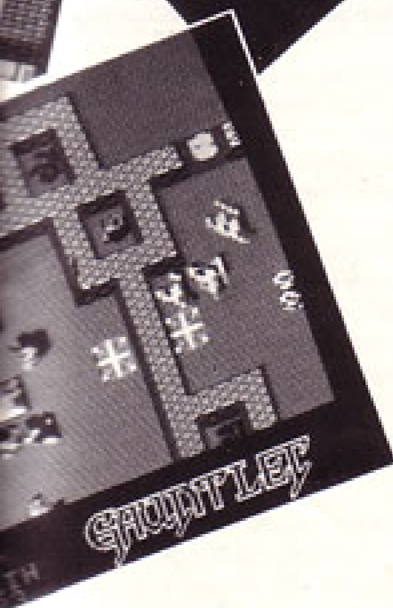
Den fede efterfølger skal heller ikke gå ram forbi. Denne gang er det bare i Amstrads diskversion.

```
10 MEMORY &16FF
20 LOAD "DISC"
30 FOR A=&1700 TO &1707
40 READ As
50 POKE A, VAL("&"+As)
60 NEXT A
70 POKE &A5F3,&17
80 CALL &5000
90 DATA 3E, D2, 32, F4, C1, C3,
00, C0
```

Aliens

Det har ikke skortet på gode forslag til at komme "lettest" igennem Electric Dreams maxihit. Men


Få uendelige liv



pokes har vi endnu ikke set nogen af?!

Så der er ikke andet at sige end mist ikke modet, 3xA bringer selvfølgelig et par gode råd. Og så er der jo forøvrigt heller ikke alt for lang tid til det næste nummer af Soft, vel?

Først og fremmest er det ikke spor sejt at få Aliens'nes blod ud over hele gulvet. Så sigt efter hovedet, ikk'!

Dernæst begrænser dit arbejdsområde betragteligt ikke at skyde for mange Aliens (jo flere du skyder, des flere og vildere bliver de) og forsegle afdelingerne efterhånden, som de bliver ryddet.

Lad for pokker også være med at skyde Newt (pigen, der ligner en mini-Alien). Hun indbringer mandskabet 1000 points for hvert møde.

Del også dit team ind i en kampgruppe og en oprydningsgruppe. Ripley, Gorman og Hicks giver efter min mening den bedste kampgruppe.

I Dronningens kammer skal du slå hende og eventuelle andre Aliens ihjel. Når du har skudt væggene rene, skulle der gerne komme dette budskab frem: MESSAGE FROM COMPANY TO CHARACTER. RETURN TO MTOB TO COMPLETE MISSION.

Og så smutter du jo lige så stille hjemad...

ARCADE ACTION AID



Fist II

Juhuu, så kan vi allerede bringe en uendeligt liv poke af Way of The Exploding Fist II til Spectrum. Det lader for øvrigt ikke til, at der er nogen bugs i Spectrum-versionen til en afveksling...

```
10 CLEAR 65535
20 PRINT AT 10,3;"START BAAN-
DET"
30 FOR A=65200 TO 65237
40 READ T
50 POKE A,T
60 NEXT A
70 DATA 221, 33, 175, 253, 17,
171, 0, 62
80 DATA 255, 55, 205, 86, 5, 48,
241, 33
90 DATA 206, 254, 17, 252, 253,
1, 10, 0
100 DATA 237, 176, 195, 232,
253, 0, 62, 24
110 DATA 50, 182, 105, 195, 14,
241
120 RANDOMIZE USR 65200
```

Arkanoid

Er du checket starter du på et two player game og sørger for, at Player 2 når 20.000 points før Player 1.

Så er der et ekstra liv (dog max. 87) for hver ting Player rammer!

Skooldaze

Vi spiller naturligvis også Microsphere's klassiker af og til. Så her er der et par volde-tips:

Slå læreren, når der er større elever i nærheden!

Følg efter Boy Wander til eksamenslokalet og mens han skriver på tavlen skal du bare banke løs...

Vent på læreren udenfor lokalet og slå ham ned, når han står i døren. Hvis du vil have rigtig mange points skal du bare blive ved indtil timen er slut.

Når du får at vide, at du skal være udenfor Angelface's rækkevidde, vil det være smart at smutte ind i læserummet (Reading Room). Angelface sætter nemlig aldrig sine ben i sådanne etablissementer, når han er i dårligt humør.

Sentinel

Du får røntgen-syn, hvis du stopper følgende ind i den kære Commodore:

```
POKE 1212, 12
POKE 9462, 173
SYS 16128
```

Shao Lin's Road

Vi slutter lige som sidste gang med The Edge's noget sene bud på en karatesællert. Dennegang får du bare ingen tips, men kun tricks...

Tryk på V, C, X, Space og cursor mod højre samtidig, hvis du vil videre til nogle af de andre levels.

Sagerne virker på Spectrum, men mon ikke også de andre mærker vil gøre noget lignende?

Det satser vi på, og skal så lige endnu en gang minde om, at det tit kan være nødvendigt at investere i en reset-knap for at komme ind i nogle af spillene og få skrevet AAA-pokes ind. Du kan lave en resetknap selv, men ellers skaffer din forhandler een. Priserne ligger typisk mellem 25 og 45 kroner.

Så er der kamp igen! The Last Ninja er det seneste indenfor slå-og-sparke genren, og det er absolut ikke en ueffen omgang programmering. Morten Strunge Nielsen er hooked..!

Den sidste Ni

Jeg er solgt! Mit joystick er helt nede på boblekontakterne, så meget har jeg spillet. Og de lilla rande under øjnene er nu næsten sorte. Alt sammen på grund af The last Ninja.
Det spil er FEDT!!
Ingen tvivl om, at det vil blive en af de store salgs-toppere i løbet af de næste par måneder. Køberne kan næsten heller ikke være andet bekendt, når de ved, hvor meget The Last Ninja har krævet.
Det er ca. to år, siden projektet blev født, og det har foreløbig taget to programmørteams mere end halvandet år at få ideen presset ned i en C64.
Men indenfor de sidste 18 måneder er der også sket ting og sager med firmaet System 3.
Først og fremmest er Mark Cale blevet den sidste af stifterne, der endnu holder skansen. Han fortalte mig nemlig, at navnet System 3 stammer fra dengang de tre system-programmører stiftede firmaet!

Den største overraskelse var imidlertid, at System 3 lige var blevet indrulleret under Activision UK (der blandt andet også har Electric Dreams), da jeg besøgte dem i februar måned.
Også dengang var Mark Cale optimist. "Hvis du kommer tilbage fredag eftermiddag, vil der ligge en pre-release version med mit navn på". En kontrolopringning fredag morgen viste naturligvis, at der "desværre" var opstået uforudsete problemer med mr. Cale's hjertensbarn. - Det ville nok tage endnu et par dage, før presse-samplerne var klar.
Det hører vel også med til historien, at det viste sig at skulle vare to måneder, før der var samples klar...

Levende historie.

Man kan ikke sige andet end at The Last Ninja ER researchet.
De måneder, games-designer Tim Best brugte på Japans historie, må ganske enkelt være rekord for et computerspil.
Først måtte Best finde en passende historisk begivenhed at bygge The Last Ninja's plot over.
Den historiske begivenhed blev beretningen om Akumani, en legendarisk sværdkæmper fra Japans "Haein"-periode. Til alle de historisk nysgerrige kan vi fortælle, at Haein perioden strækker sig fra 900 til 1175 efter Kristus.
Derefter gik turen til det engelske Science Museum, hvor han lærte om tidens typiske udseende. Alt lige fra planter og fliser til husenes ydre karakteristika er nøjagtigt reproduceret i The Last Ninja. Selv øen Lin Fen kan findes et sted i Det Gule Hav, der adskiller Korea fra Kina.
Også The Last Ninja's handling passer perfekt til tiden. I Haein perioden vendte Japan nemlig tilbage til feudalsystemet, og der blev udkæmpet drabelige slag om magten mellem klaner og krigsherrer.
Der var med andre ord mindst lige så godt gang i japanerne, som det, vikingerne præsterede samtidig på vores egne breddegrader!

Plottet.

Efter to hundrede år med den ødsle Fujiwara klan ved magten, besluttede bønder og menigmand at forlade deres hjem. De rejste til Togakure bjergene, hvor de etablerede Ninjutsu: De mystiske skyggekrigere.
Fire århundreder senere var Ninjutsu'en blevet tidens mest frygtede kriger, der fik selv den største Samurai til at ryste i bukserne. Skyggekrigernes træning, der havde smeltet hjerne og krop sammen til en dødsmaskine, sikrede en hurtig og total sejr over fjenderne.
Kunitoki, en djævelsk Shogun i Ashikaga klanen, havde længe misundt Ninja-broderskabet deres kræfter og var villig til at gøre alt for at bemægtige sig deres viden. Til at opfylde sin ed på Ninjutsuens totale destruktion havde han alle underverdenens kræfter.
En gang hvert tiende år måtte alle ninjaer rejse til øen Lin Fen, hvor de hyldede den hvide Ninjas skrin og modtog videre undervisning fra Kogarullerne.
Kunitoki samlede hurtigt alle underverdenens kræfter og sendte kraften mod den samlede Ninja flok. Der var ingen, der undslap Kunotokis vrede.
Nu stod der intet i vejen for, at Kunotoki kunne nå sit ultimative mål, Ninja'ens viden. Han kunne skabe en ny Ninja-orden, der stod under hans kontrol.
Men Kunotoki kunne jo ikke vide, at Armakuni, Den sidste Ninja, var sluppet med livet i behold. Han var nemlig beordret til at blive hjemme og bevogte Bunkinkan-skrinet. En tradition, der havde eksisteret siden Ninjutsu'ens start som sikkerhed for, at der fandtes een til at føre ordenen videre.
Der gik naturligvis ikke lang tid, før katastrofen kom Armakuni for øre. Han samlede al sit mod for at tage en blodig hævn over Kunotoki og alle hans følgesvende.
Øen Lin Fen er en naturlig befæstning med uindtagelige klipper hele vejen rundt. Men fra Armakunis besøg kendte han en hemmelig passage, der ville lede ham direkte til paladset.
Armakunis tillid til sin hukommelse fik sig imidlertid hurtigt et grundigt knæk. Stierne var ikke som han huskede dem, hvilke uforudsete farer lå der og ventede?

Selve gamet

Og det er faktisk ikke så lidt, der er i vente for The Last Ninja. System 3 har udstyret spillet med ikke mindre end 130 forskellige lokationer (eller skærme, om du vil)!
De 130 lokationer er inddelt i seks separate levels, der loades sekventielt ind fra disk eller kassette.
Der er 25 lokationer i hver af de første fire levels. Sektionerne hedder Wilderness, Wastelands, the Palace Gardens og the Dungeons. Man finder 15 lokationer på de sidste to levels, der dækker Palace, Low Level og Palace, The Inner Sanctum.
På din opdagelsestur rundt i hvert level vil du møde skrin, kilder, kroppe, blodpletter med mere. Disse ting bør undersøges for ny viden.
Eller som Best har formuleret det: "Vi har lagt vægt på følelsen og atmosfæren i The Last Ninja. Der er tilføjet så mange adventure og arcade adventure elementer, som det har været muligt, uden at forringe actionen".
Men det mest fantastiske hos The Last Ninja er grafikken. Det eneste, der har nået samme højder på 64'eren, er adventure games - og deres billeder er ikke med animeret grafik.
Det er The Last Ninja til gengæld. Hugh Riley har gjort brug af 1500 multicolored hi-res sprites, hvilket har resulteret i den bedste animation nogensinde set på Commodore 64 - for slet ikke at tale om hastigheden...
Baggrundsgrafikken er selvfølgelig også helt suveræn!
Jeg har endnu ikke været ude for colourclashes. Alt, hvad jeg har oplevet, er at gå bag et træ og se mig selv gennem bladene!

Musikken er heller ikke noget at brokke sig over.
Der er tolv forskellige musikstykker. Et til hver level og et for hver gang, der skal loades en ny level ind.
Tim Best påstår, at The Last Ninja består af 60% grafik, 40% programmering og 10% musik. I alt 110% spil, men det er også meget rimeligt, når det er The Last Ninja, vi taler om!

Lidt førstehjælp.

Vi har naturligvis også presset et par tips ud af Tim Best for at gardere os mod, at det umulige skulle ske - At The Last Ninja nåede frem til de danske gader og stræder før næste nummer af SOFT..
Først og fremmest har Best naturligvis sørget for at placere et ekstremt "hårdt" problem i slutningen af hver level. Nogle gange er der endda mere end et problem... Men du skal nærmest prise dig lykkelig for overhovedet at nå til slutningen af hver level. Der er masser også gemt en del vigtige ting. Det er også nødvendigt at erobre Lin Fen-bjergkæden.
I The Palace Gardens er der spredt temmelig mange farer, foruden de stadig flere og mere grusomme vagter. Men the Dungeons er værre. Det er nok det nærmeste man kommer et mareridt, og så skal du også finde en udgang....
At komme ind i Low Level af paladset er det første problem. Men det synes minimalt, når man sammenligner med det, der kommer senere!
Når du er inde i paladsets Inner Sanctum, er du meget tæt på målet, men alligevel så langt fra. Du kan undersøge Kunitoki's private del af det overdådige palads med undren, men hvor har bangebuksen gemt sig?

Kontrollen.

Hvis der er noget, der er livagtigt, er det ihvertfald kontrollen af din mand. Det er faktisk lettere at lave en kolbøtte eller et cirkelspark i virkelighedens verden, end at forsøge at styre Ninjaen.
Dette er så absolut et "joystick only" game.
Hvordan skulle et spil, hvor man skal styre en mands normale, kamp, sværd, nunchuka og shuriken-bevægelser også være andet??

Når man har lært at styre det hele (det tager mindst et par timer, skulle jeg hilse at sige), er det til gengæld også muligt at få den sidste Ninja til at gøre næsten alt.
Til det normale kamprepertoire hører blokeringer, spark, kolbøtter (enten kort, medium eller langt) samt et fedt fist-slag.
Med stav eller sværd er det muligt at blokere, stikke, hugge, slå eller sparke sin modstander til de evige Ninja-jagtmarker.
Har man en shuriken i hånden, er det selvfølgelig en ide at banke den afsted, men man kan jo også bare nøjes med et par velrettede slag og spark.

Torturkammeret i The Dungeons, hyggeligt ikk'?



Du spinner naturligvis nunchukaen, til den har opnået en tilpas kraft. Derefter slår eller hugger du stakkelen til pindebrænde.
Og så længe du husker, at Nunchuka'en også er et særdeles effektivt våben til blokering af modstanderens slag eller våben, bør det absolut ikke gå galt...
Skulle det gå galt, af den ene eller anden grund, gælder det bare om at finde mad og drikke for at genoprette din styrke.

Hvornår?

Ja, det er nok et af de bedste spørgsmål, man kan komme med.
Efter at have overværet udsættelse på udsættelse de sidste otte måneder, vil jeg kun meget nødigt vove mig ud i en spådom.
Hvis System 3 er lige så tæt på færdiggørelse af The Last Ninja, som udsendelsen af prerelease samples angiver, kunne det med lidt held være på markedet kort efter udgivelsen af dette nummer af SOFT.

inja



Man kan jo også møde en samurai i The Lower Palace...

af vagter, vigtige ting og problemer, der skal ordnes først!
Eftersom specielle våben og andre objekter er absolutte nødvendigheder for at komme igennem visse situationer, er det et must at tegne kort af hver level. Når du besøger et skrin eller en af visdomskilderne og får at vide, hvilke ting der er nødvendige for at komme videre, er stedsans og et kort med tingenes placering det eneste, der hjælper.
Hver level har naturligvis også sine specialiteter...
Ved Wilderness er det vigtigt, at du gennemsøger alle skærmene. Hvis du "glemmer" nogle bestemte ting på denne level, viser det sig nemlig at være umuligt at gennemføre hele spillet!
På Wastelands skærmene er der



Drageånde er heller ikke lige sagen for The Last Ninja. Eller rettere, VAR ikke sagen!



Stendragernes ånde er heller ikke spor bedre.

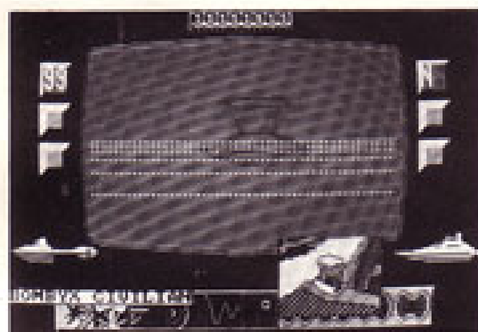
Er man imidlertid i besiddelse af det ultimative kampvåben (ihvertfald hvis man spurgte om Bruce Lee's mening), en nunchuka, kan man stadig slå eller sparke. Men hvem kunne finde på sådan noget pjat?

Med lidt uheld kan det nemt vare, til næste SOFT er på gaden.
Jeg er dog helt overbevist om, at spillet er værd at vente på.
The Last Ninja kan ganske simpelt ikke undgå at blive en succes af de samme dimensioner som James Clavell's Shogun. Det vil sige, at du vil føle dig temmelig snydt, hvis en af dine venner får fat i mega-monster gamet før dig!Nu venter jeg bare på, at System 3 laver noget lignende til Amiga!!

Morten Strunge Nielsen

Grafik	13
Lyd	10
Action	11
Spænding	11
Pris/kvalitet	11

SOFT check



Krig fra Quicksilva

Spillet hedder **Red Scorpion** og er seneste nyt fra softwarehuset der engang var blandt de bedste i England (det var før du blev opkøbt, ja, kom ikke at sig, at Onkel Henrik ikke kan huske de gode gamle dage. Onkel Henrik er SLET ikke spor senil).

Men **Red Scorpion** er blandt det bedre, Quicksilva har lanceret på det sidste. Det lader til, at de trods alt stadig godt ved, hvordan en Amstrad skal programmeres.

Tænder du for spillet (altså loader det ind), vil du se noget, der ligner opstarten til et af de fede rumspil, hvor alle de fjendtlige objekter forekommer i 3D stregtegninger.

Du har meldt dig frivilligt til the "Terran Confederation Star Commandos", der er et kæmpe elitekorps, hvor kun de bedste kommer gennem nåleøjet. Du har nogle helt fantastiske statistikker og er fanastisk udholdende. Derfor er du blevet valgt til denne mission.

Din første opgave er at udrydde the Bombyx Moons. The Bombyx Moons er en gruppe planeter i den 97. kvadrant, der har hjulpet vor rival The Necron Empire.

Du bliver fløjet afsted i din Assault Carrier "Coral Sea" hvor I sætter en bunke kommandosoldater af. Her skal i så ødelægge alle kommunikations anlæg og alt det krigsmateriel i kan komme i nærheden af.

Til dette raid har I en masse ting til hjælp. Først og fremmest et MURICC - MUlti Role Infantry Combat Capsule, som skal hjælpe jer rundt omkring på overfladen af planeten. Så har du 4 forskellige slags lys som kan hjælpe dig med at se igennem camouflage, underjordiske installationer, hurtigt bevægende genstande og tantalite (et rum-mineral).

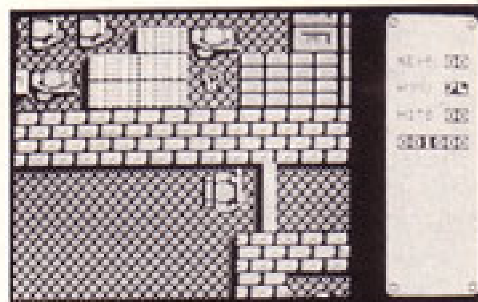
Og sådan kunne vi såmænd blive ved med at komme med ting til din hjælp.

Det midterste af skærmen er afsat til dit view inde fra din Muricc. Nederst i skærmen har du så 10 forskellige ikoner - dine hjælpemidler, når nu du bliver angrebet af de fjendtlige fjolser. Her kan du - alt efter hvilken knap, du trykker på - få hjælp til henholdsvis: Ask Assaultcarrier for a Rendevous, Ask Battlecruiser for firesupport, Aktivere AP Missiler, Aktivere CB missiler, komme i Sight mode, affyre the Sonic Stunner, aktivere dit EW system, identificere fremmede objekter og så skifte mellem de forskellige former for lys.

Jo, der er såmænd tale om et spil, der nok skal være guf i for en dreven rumfrelser. Gr-gr-grafikken er ganske middel, mend lyd er der som sædvanlig ikke meget af. Der er mildt sagt tale om et ganske middelmådigt, middelsvært spørg-før-du-skyder -spil.

Henrik

Grafik	8
Lyd	6
Action	7
Fængslende	8
Pris/kvalitet	8



Pølseædere på afveje!

Du er den bedste. Verdens bedste. Den allerbedste. Efter den ros forventer de allierede, at du ene mand indtager det helligste af nazisternes hellige steder.

Stedet hedder Eagle's Nest, eller på godt, gammelt dansk, Ørnereden. Ørnereden dækker over Hitlers Berchtesgaden-residens, en typisk pølsetysker-feriehytte...

Selve Ørnereden blev dog senere bygget højere oppe ad bjergsiden med en elevator indsprængt i klippen. Men det ville egentlig ikke være forfærdelig interessant, hvis ikke det lige var fordi, der også befinder sig seks divisioner i området.

Troppekoncentrationen er tilsyneladende et udtryk for nye planer om en modoffensiv. De allieredes naturlige reaktion er selvfølgelig at udstyre tre sabotører med de nødvendige falske papirer og rigelige sprængstofforsyninger. Så alt havde jo været fryd og gammen, hvis ikke de tre sabotører var blevet taget til fange, før de fik detoneret sprængstofferne. Nu er du sidste sabotør på skansen. Og din mission er blevet tilsvarende kompliceret af kvajpanderne. Du skal både passe på de årvågne tyskere, befri dine tre venner og gøre sprængstof-arbejdet færdigt.

Into the Eagles Nest består af fire niveauer, der er forbundet med elevatorer og set ovenfra. Dette gør, at man kan se ind i alle rum og korridorer, men kun opfatte potentielle fjender som en grå hjelm med et gevær underneden. Men så længe du når at skyde tyskerne, før de rører ved din sabotør, sker der ingen skader.

Skulle den umulige situation opstå, at din mand har taget imod rimeligt med pletskud, så kan skaderne begrænses ved at spise noget mad. Eller endnu bedre: Finde en førstehjælpskasse, der ordner alle sår på et par pico-sekunder.

Hvert niveau er en ren Gauntlet-labyrint af korridorer, celler og store rum, der er proppet med tyske soldater. De farer rastløst rundt, indtil du kommer indenfor rækkevidde. Hvis du for eksempel stiller dig udenfor en dør, stiller soldaterne sig nydeligt op på rad og række. Klar til at strømme ud i samme øjeblik, som du åbner døren.

Til alt held er tyskerne ikke spor intelligente. Så længe du pumper nok varmt bly ud af geværet, kan svinehundene ikke gøre andet end smutte på lazarettet.

Når du er ved at være en hærdet sabotør, bliver det faktisk et større problem at skaffe

nok ammunition end at pleje skudsårene. Så gør dig selv den tjeneste at skrive ned, hvor der er ammunition, efterhånden som du kæmper dig frem på **Into the Eagles Nest's** niveauer.
Du kan vælge mellem fire missioner i starten af hvert spil. Først er der valget mellem at befri en, to eller tre af sabotørerne, og endelig den optimale opgave at sprænge det hele i luften.
Ligegyldigt hvilken sværhedsgrad du vælger, foregår det hele i flot grafik og med nogle ordentlig realistiske lydeffekter (richotterende kugler og skud mod jerndørene er simpelthen guf for enhver lydekspert).
Vi bemærkede dog en bug efter et par timers intensiv spillen. Fejlen bevirkede, at den nederste del af skærmen begyndte at blinke - problemet bliver dog kureret ved at tage elevatoren til et andet af borgens niveauer. Til trøst for programmørerne må det dog bemærkes at være det rene vand i forhold til nogle af de ting, der kan ske under heftig spillen på US Gold's Gauntlet.
Er du, ligesom undertegnede, endnu ikke kørt træt i Gauntlet-temaet, er Pandora's **Into the Eagles Nest** et absolut must. Her er stof til mange skægge timer.

Morten

Grafik	11
Lyd	11
Action	11
Fængslende	11
Pris/kvalitet	11



To brødre på slap line

Når Oceans konverteringsteam først for alvor giver den hele joysticket og begynder at tale i Hex, så sker der noget. Og resultatet af deres slid er denne gang **The Mario Bros.** En konvertering fra et af Nintendos vidt udbredte coin-up spillehalsspil.
Din rolle i dette heftige spil er enten at spille Mario eller Luigi, tilsammen er teamet **The Mario Bros.**, brødrene Mario. Hvis I er to bag skærmen, kan I begge spille spillet sammen, og dette er en helt fed feature, som heldigvis er ved at vinde mere og mere frem. Jo, du kan sammen med en kammerat spille med to spillere på skærmen samtidig - og så gælder det bare om at få så mange points som overhovedet muligt, skarpt forfulgt af lillebror.
Spillet loades ind med den sædvanlige Ocean "tune", den vi jo snart kender til 'løshed, og når spillet er færdigloadet (hvilket i denne sammenhæng a-a-a-lt for lang tid, har I aldrig hørt om turbo-tapes, Ocean?), brager den rigtig fede lyd for alvor ud og fylder rummet. Allerede her i starten af spillet kan man straks mærke, at der er kræset for **The Mario Brothers** - et faktum, man får bekræftet så snart der trykkes på fire. Og så kan du både spille alene eller i et to-mands spil mod en kammersjuk.
Nu bliver der blændet op for **The Mario Bros.** og here we go.
Der er på skærmen 4 etager. I toppen af skærmen er der nogle store rør, hvor der kommer nogle dyr ud - alt efter hvilket niveau, du er på.

De to første levels kommer der skildpadder ud, så kommer der et bonuslevel, og så kommer der en "Side Stepper" - en slags krabbe. Når de er vel overstået, kommer der en såkaldt Fighterfly, og så er det, man sidder og glæder sig over, at der ikke skal 2 kr. i maskinen hver gang, der er game over. Spillet tjener sig simpelthen ind på 1/2 times spil.
Du - Mario - er placeret nederst på skærmen, og akkurat som spillet er startet, begynder det at vælte med skildpadder på skærmen. Din opgave er nu at suse et par etager opad og hoppe inde under skildpadden. Og det er bestemt ikke altid lige nemt. Du skal nemlig vende skildpadden om, hvorefter du skal op og løbe ind i den, for som vi alle ved - i hvert fald alle os, der havde gamle Frandsen til biologi - er en skildpadde helt forsvarsløs, når den ligger på ryggen.
Hvis du ikke når at løbe ind i den, bliver den hvid og mere agressiv. En detalje, Frandsen desværre aldrig fik fortalt.
Det lyder måske meget nemt bare at skulle løbe ind i den, men det er det ikke. Tilfældet er nemlig således, at overfladen på alle etagerne bevæger sig i en tilfældig retning, således at du enten skal løbe med eller mod retningen for at slippe bort fra skildpadder eller hvilket dyr, du er på vej væk fra.
Det kunne så endda gå, hvis du ikke ustandselig blev jaget ned af en etage - hvis ikke af en skildpadde, du ikke havde fået vendt, så af ildkugler, der pludselig opstår for derefter at brage hen over snotten på dig. Hvis du ikke når væk, er det nat med Mario.
Dør du, bliver du placeret på en elevator øverst i skærmbilledet, hvor du har en kort pause - før du bliver kastet ind i spillet igen.
Hvis det hele bliver for uoverskueligt, har du en hjælp, der kun virker 3 gange, og det er din "POW" klods nederst i skærmen. Den kan du hoppe op i, og det vil bevirke, at alle de grafikbæster, der befinder sig på skærmen, vil vende sig om. Hvis de altså ikke allerede er vendt om i forvejen.
Hvis de allerede er vendt om, vil de vende sig en gang til, og på den måde blive vendt, så de kan gå igen. Det skal du altså lige holde øje med.
Har du fået points nok - rimeligt hurtigt, kan det ske - falder der penge ned fra oven. Jo flere, du får fat i, jo bedre. Jeg havde nær sagt naturligvis.
Når de to første runder er overstået, kommer

SOFT check

du til bonusrunden. Her er pengestykker hængt op på hele banens 4 etager. Nu skal du inden for en tidsgrænse se at få banket knolden op i alle pengestykkerne, og hvis du får dem alle, vanker der en fed bonus. Ellers giver de kun 200 points pr stk. og det er jo ikke meget for en pointrytter som dig. Vel?
Når bonusrunden er slut, ville du sikkert ønske, at du ikke var nået så langt, for nu begynder problemerne for alvor. Skærmen bliver fyldt med disse "Side Steppers" og de skal ikke kun vendes en gang - men hele to gange før de er til at gå i lag med, og der er naturligvis langt flere på skærmen på en gang, end der var af disse skildpadder, så det er bare om at få fing.... ud af you know.
Jo, **Mario Bros.** er sprængfyldt af flot "Donkey Kong"-agtig grafik, fede effekter og go' musik. Der er underholdning til langt ud i fremtiden, og det er bare smaddersjovt. Nintendo, dem der stod for den originale spillehals-version i tidernes morgen, kunne sandelig lave joystick-baskere dengang, lad så meget være sagt!
Andre kan rakke dem ned, så meget de lyster, men for os nostalgikere, er **The Mario Bros.** et spil, der simpelthen skal stå på hylden. Tak til Ocean, fordi de langt om længe har lavet en vellykket konvertering af Mario og Luigi.

Henrik

Grafik	10
Lyd	10
Action	11
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10



Forbudt for børn

Du skal da ikke snydes for anmeldelser af de fede Amiga spil. Derfor har vi snuset lidt - og lidt til - til Mindscapes seneste adventure, der om muligt overgår det sidste, vi så fra den side - nemlig DeJa Vu.

SOFT check

Vi hører jo mere og mere til Mindscape, ikke mindst for deres Cinemaware-spil (f.eks. Defender of the Crown). Nu er de sandelig også begyndt med også adventures. Nummer to i rækken er **Uninvited**.Spillet er bygget op i vinduer, så du hele tiden kan se hvad der sker og hvor du er. Der er et vindue til Inventory (det, du bærer på dig) og et vindue til handlingen (hvor du kan se billeder af alle de ting, som man normalt skal læse om i et almindeligt tekst-adventure). Og det er nok først på billederne, man for alvor får følelsen af, at man er Uninvited. Så er der et vindue til teksten (som iøvrigt kan scrolles frem og tilbage, så man kan læse tidligere tekst - fin detalje), og et vindue til dig selv.

Øverst til højre i skærmbilledet er der en lille klods, hvor dine kommandoer står. Der er Examine, Open, Get, Close, Operate, Hit, Consume og et par til. De ord, du ikke rent umiddelbart kan finde - hvis du altså skulle få brug for flere end dem, der er i boksen - kan du eventuelt sige direkte i spillet med kommandoen Speak. Men er det heller ikke nok, kan Operate og et tryk på den ting, du vil arbejde med, hjælpe dig et langt stykke af vejen.

Netop i **Uninvited** kan man mærke at de folk, der lavede dette adventure, virkelig kunne lide det: De har nemlig kræset for det. Tag f.eks. et billede og Examine det, og du vil få en lang ævle-bævle om hvem billedet ligner, hvorfor det blev hængt op, o.s.v.. Og netop i denne sammenhæng kan det nok være, at man skal have øjne og ører åbne, for det er ikke alle informationer, der er det rene vrøvl. Du må selvfølgelig selv finde ud af hvad, der skal bruges og hvad, der skal kasseres.

Inden du går i gang med spillet, er det tilrådeligt at spille med meget lav lyd. For naturligvis er spillet spækket med samplet lyd, og den er til tider meget overraskende og uhyggelig. Hvis du derfor ikke vil overraskes af et hjertetilfælde inden du får løst eventyret, så skru ned til et passende niveau - din tøsedreng, du tør nemlig ikke have skrue helt op... hæ, hæ.

Spillet starter med, at du er kørt galt med din bil. Forruden er smadret og din bror er væk. Udenfor stormer det. Du befinder dig på et meget øde sted, det er naturligvis koldt aften - hvad ellers.

Du kommer langsomt til dig selv og stiger ud af bilen. Hvis du vælger at blive i bilen og undersøge den, sker der ting og sager - det vil jeg ikke røbe mere om. Men hvis du skynder dig at kravle ud, eksploderer den i et ordentligt lysglimt - eller var det torden i det fjerne? Du bliver hurtigt overbevist om, at det først var bilen, der eksploderede og derefter var det torden. Lidt hundeglammen høres i det fjerne Et par lyn slår ned tæt ved. Og så har vi vist fået lagt en grundstemning eller hva'?

Du står nu foran et gammelt frønnet hus, der kan indeholde hvadsomhelst og det gør det. Det gyser i mig hver gang, jeg tænker på de rædsler, det gemmer. Men dem vil jeg ikke afsløre her. Du skal selv have lov at få det ene store chock efter det andet her i **Uninvited**. For dem er der virkelig et par stykker af, hvis man lever sig ind i historien.

Der er kun et enkelt minus: 398 kroner ER mange penge for et par gode gys og en samling flot grafik.

Henrik

Grafik	9
Lyd	10
Spænding	9
Uhygge	11
Pris/kvalitet	9



Kinamand i tre afsnit

Det kan ikke være nok, at vi "kun" skal se Auf Wiedersehen Monty fra Gremlin denne gang. Dit eget software-team kan naturligvis ikke nøjes med at bringe dig en nyhed ad gangen, de skal have det hele med på en gang. Det er da også derfor vi med stor glæde og fornøjelse kan bringe dig en anmeldelse af Gremlins **Samurai Trilogy**. Det virker måske lidt malplaceret at fyre denne sætning af allerede, men efter ganske få minutters gransken af **Samurai Trilogy** får man indtrykket KØB DET. Og så er det vist på sin plads at kigge lidt på, hvad der får en spilanmelder til at udbryde disse ord.

Indledningen til **Samurai Trilogi** er så tykt lavet, at det simpelthen klart giver indtryk af at være spark, slå, tæv og spræl-spillenes Uridium.

Samurai Trilogy har simpelthen den flotteste, lækreste og mest vellydende introduktion til et spil, jeg til dato har hørt og overværet. Ja, der er ikke sparet på tillægsordene om dette spil.

Grafikken er så supberb at man er ved at gå på r.... og musikken er simpelthen totalfed og klart til at høre på.

Når du er kommet dig over chocket, kan du gå i gang med at kigge på selve spillet, og OK - efter den heftige introduktion havde man måske forventet noget mere, men derved slet ikke sagt, at spillet er dårligt.

Når introduktionen er overstået, og du er færdig med at savle kan du gå i gang med en af de tre dele, denne trilogi består af. Du kan selv vælge rækkefølgen på de tre afsnit.

Jeg kiggede først på karate delen.

Her skal du vise din duelighed indenfor karate. I anden del gælder det kamparten Kendo, og sidst skal du kæmpe som en samurai - det er vist ikke småting, sådan en fyr skal kunne. Historien går ud på, at du er en ung gubbe, der gerne vil lære at slås. Men det er naturligvis ikke nok at kunne slås. Denne fyr vil være en af de mægtigeste krigere i verden, og hvem ville ikke gerne det. Forskellen på dig og mig i denne sammenhæng er dog, at du har muligheden for at blive The Best i alle tre kamparter. Hvis du altså spiller spillet til slut. Du har en master, den gamle læremester, som følger dig gennem hele spillet. Han sørger for, at du får den rigtige træning og nok af den, samt instruerer dig uanset hvilken kampart, du kæmper i.

I karatedelen får du hele behandlingen. Du kan selv vælge din modstander, og dem er der 6-8 stykker af. Hver eneste har sin egen lille "dagens tekst", der fortæller hvorfor, de er medlem af denne kult samt hvilke kampe og krige, de har deltaget i. Hvis du - efter at have læst om din modstander - er blevet bange i bukserne, står det dig frit at vælge en anden.

Det kan dog ikke være nogens anden skyld end din egen, at du får en ordentlig røvfuld af ham karatefyren for inden, du går i kamp, får du at vide hvor mange kampe, din modstander har kæmpet samt hvem, han har kæmpet imod. Og så skal man vel nok holde sig væk, hvis det er en rigtig sej fyr, der er tale om.

Herefter skal du vælge hvordan, du vil kæmpe dine angreb samt hvordan du vil kæmpe dit forsvar. Om det skal kæmpes på kunnen, styrke, hurtighed o.s.v.

Når du er færdig med at trykke på knapper (de valg, du synes er rimelige - og det der valg med knapperne er så kedeligt, at det er til at falde i søvn over), skal du og din modtander mødes på kamppladsen.

Efter en tids kamp, der godt kunne være lidt mere ophidsende end det, man rent umiddelbart bliver præsenteret for, bliver runden afsluttet og vinderen kåret.

Nu skal du ændre dine angrebs- og forsvarstaktikker til næste runde, og det gør du ved at give de forskellige kategorier points. Du har 5 points til 4 kategorier. Og alt efter hvad du vælger, vil dine kampresultater arte sig. Så det er bare om at vælge det rigtige.

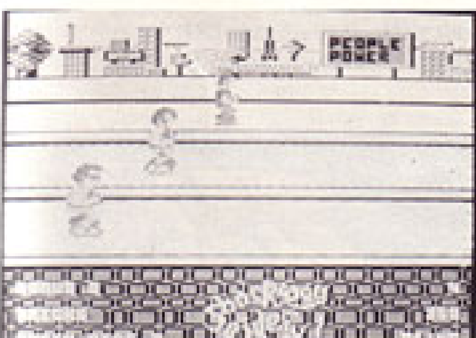
Hvis du er god nok, kan du avancere i spillet, men hvis dine kamppræstationer ikke helt lever op til din masters ønsker, bliver du bedt om at prøve forfra med en anden modstander. Sådan bliver det ved til dine resultater er helt i top. Jo, der er nok at gå i gang med her i **Samurai Trilogy** fra Gremlin.

Der følger en lille skrivelse med, der forklarer, hvordan du skal slå, sparke, hugge, løbe og

meget andet - alt afhængigt af hvilken sektion af spillet, du befinder dig i.
Nogle vil mene, du simpelthen skal købe spillet udelukkende på grund af den klart heftige indlednings-"film". Gør du det, kan du så glæde dig over, at selve spillet faktisk heller ikke er helt dumt. Så får dine 200 kroner får du altså både 80'ernes indlednings-demo og et slå-og-sparke spil, der kan være sig selv bekendt. En handel, der faktisk ikke er helt dum.

Henrik

Grafik	10
Lyd	10
Action	9
Fængslende	9
Pris/kvalitet	10



Bøller & rå børster

Efter en mindre forsinkelse (rundt regnet otte måneder) har SOFT nu endelig fået FTL's **Shockway Rider** i hænde. Forsinkelsen skyldtes ikke os - den skyldtes de amøbe-sløve åndsevner, der kalder sig programmører hos Faster Than Light. Og vores første spørgsmål var naturligvis, om spillet er lige så godt som Lightforce.
Svaret blev et klart nej!
Shockway Rider er endnu bedre end det hæderkronede Lightforce-game. Spillet er ganske enkelt skægt, voldeligt og hamrende tiltrækkende. Det ses tydeligt, at selvom amøberne er langsomme, kan de programmøre. Og de er derfor tilgivet for at have brugt så lang tid - måske tiden blev brugt på at gøre spillet så godt som det er.
Det foregår i det 21. århundrede, hvor rulletrappe-teknologien blevet en tak mere udbredt. Efter det 20. århundredes noget blandede fornøjelse med kollektivtrafik og "cabs", er der blevet lagt rulletrapper på alle Londons gader og stræder. Alt hvad den menige London-borger skal gøre for at komme på arbejde, er at steppe ud af døren og op på den rigtige rulletrappe.
Men alt er stadigvæk ikke lutter fryd og gammen. Rulletrapperne går jævnligt i stykker på grund af folk med for mange kilo, for små sko og pillefingre. Som om det ikke var nok, har alle Englands bøller også slået sig ned på Londons rullende trapper.
Men det med bøllerne er du udmærket klar over. For det er ikke mange trappe-reparationer siden, at du selv var en af bøllerne. Nu er du imidlertid blevet klogere.
Du har fundet et mål med livet. Den ultimative opgave at gå Full Circle i Londons indre. For at gå Full Circle, skal du igennem otte kvarterer, fra Northside til Boulevard.
Her vil du møde politi, murstensdrengene og beboernes private vagtkorps. Hvem der er gode og onde? Tja, hver og en prøver efter bedste evne at få banket folk som dig tyve tommer ned under de rullende trapper.
Selv uskyldigt udseende gamle damer kan blive forvandlet til frådende børster på få sekunder. Eneste chance for overlevelse er dine knytnæver og supplering af ammunitionen ved kugle- og murstensdepoterne.
Der er tre rulletrapper at vælge imellem. Hver rulletrappe har sin hastighed - langsom, hurtig og uhyggeligt hurtig - og du har tre minutter til at komme igennem hvert kvarter.Men det gør vel heller ikke noget, at det hele ses i et overordentlig nydeligt tredimensionelt perspektiv med store, klare sprites? For slet ikke at tale om animationen og den sædvanlige synth-melodi, der kommer fra Rob Hubbards hånd?
Eller den passende afvejning mellem imitation og tiltrækning, der gør, at man aldrig når at få smadret fjernsynet, før man er startet på det næste game.
Det er altså bare med at få dit hurtigst reagerende joystick stoppet i port 2 og komme derudaf. **Shockway Rider** er ganske enkelt en passende blanding af hårdt slid og gemen underholdning.

Morten

Grafik	10
Lyd	11
Action	10
Fængslende	11
Pris/kvalitet	11



Absolut madness

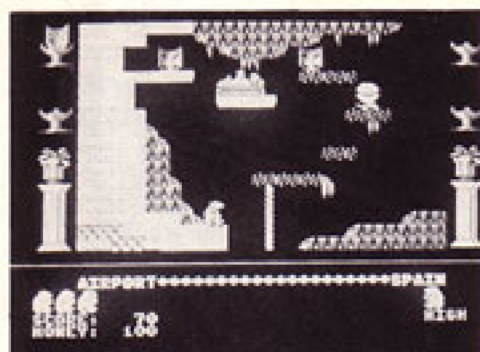
Anco's seneste game handler om madness på mange måder. Først og fremmest er spillets titel **Magic Madness**. Dernæst byder spillet sædvanen tro på et vanvittigt spilplot og sluttelig skal man være lettere sindssyg for at give penge for sådan en omgang crap. Med andre ord er de eneste, der går fri for direkte tiltale, den nyligt opløste gruppe af samme navn...
Lad os starte med spilplottet.
For lang, lang tid siden i et lille land, der blev kaldt Neverland, sad der fire troldmænd på tronen. Hver troldmand regerede efter den bogrulle, der var hans kæreste eje. Og alt åndede i fred og fordragelighed.
Men det var altsammen, før troldmanden Colo ankom. Colo var stærk og ondskabsfuld, så efter ganske kort tid var den grimme fyr i besiddelse af de fire bogruller og fire døde troldmænd. Det var starten på mareridtet.
Folket fra Neverland huskede dog en god heks, som de bad om hjælp. Heksen fik fire ting til den store rejse: Et slag, et kors, en stav samt et timeglas.
Din opgave er så at skaffe heksen ned i Colo's velbevogtede hule, indkassere de fire skriftruller og gøre det af med Colo een gang for alle.
Alt, hvad du ved om hulen er, at den har fire niveauer. Der er gemt en bogrulle på hvert



plan hos Myreæder-vagten, som vil overdrage dig rullen.
Hvad tror du nu dette er?
Ja, det er ihvertfald alt andet end eventyrtonen, du skal finde frem for at spille **Magic Madness**. Vagterne angriber konstant fra både højre og venstre. Og den gode hekse-næve er rundt regnet fire gange så stor som hovedet.
Så det er bare frem med grovfilen og de hurtige joystick-bevægelser, der skifter mellem de forskellige våben, du råder over.
Desværre har programmørerne haft et "mindre" problem. De har overhovedet ikke check på, hvad en C64 kan. **Magic Madness** er næsten værre end et middelmådigt budgetgame, den slags kun Flyvske Fløisdorf kan falde i svime over.
Grafikken har et umiskendeligt blok-udseende, hastigheden er alt for lav og du kan lige nå ud efter en ny kop kaffe, når du har tabt et liv. Det eneste, der er nogenlunde rimeligt er lyden. Men den bliver man alligevel træt af efter et par minutter...

Morten

Grafik	8
Lyd	9
Action	7
Fængslende	5
Pris/kvalitet	6



En lille muldvarp rejste

Ja, foråret er kommet, og det betyder jo også, at folk går rundt og roder i haverne. Men hvem roder mon også roder i haverne? Det gør en lille muldvarp der er vågnet op af vintersøvnen og klar til at gå i lag med alle de mennesker der var efter ham sidste gang han stak snuden frem af mulden.

Hvis du ikke allerede har gættet det, så er der tale om Gremlins Monty the Mole, som her til foråret er vendt tilbage i en ny og langt federe version end sidst. Han er helt på toppen, og det er klart at Peter Harrap - Montys fader - har gjort det igen. Man kan tydeligt mærke at han er tilbage med et par års erfaring indenfor spilbranchen.

Derfor er det med glæde at vi kan blænde op for en anmeldelse af superefterfølgeren af hittet Monty The Mole. - **Auf Wiedersehen Monty**.

Som du jo sikkert ved, tog denne lille søde mulvarp hele England med storm. Ja - såmænd også tusinder af computerfreaks i andre dele af verden.

Efterfølgeren til Monty the Mole lod vente på sig, og at dømme efter navnet, kunne det være det sidste spil i serien. Betyder det et endegyldigt farvel, goodbye, au revoir? Måske.

Lad os dog gå ud fra, at også englænderne kan så meget tysk, at Auf Wiedersehen Monty betyder På Gensyn, ikke kun for Gremlin, men også for os freaks, der sidder foran skærmen.



Du kan roligt læne dig tilbage og lade slå til, for der er virkelig GO i spillet. Der er ikke sparet på hverken effekter eller gameplay. Monty er akkurat hvor vi slap ham sidst, og han er selvfølgelig stadig på flugt fra fængslet. Hans eneste udvej og mulighed for at undslippe alle de slemme efterfølgere er at skaffe penge nok til at købe en ø, som kun meget få kender til. Det er nemlig således, at Monty vil købe øen Montos, hvor han kan hvile ud efter den hetz, han blev udsat for i sidste Montyspil.

Gameplayet i dette nummer er nogenlunde som sidste gang. Du skal nemlig tjene penge for at komme rundt i spillet, men var du god til Monty sidste gang, så får du ingen problemer med **Auf Wiedersehen Monty**.

Grafikken er om muligt mere suveræn end sidst, og der er langt flere steder hvor man kan gå hen. Der er endnu flere penge og ting at hente end sidst, og så kan man altså godt mærke at Peter Harrap har fået træning siden han lavede det første spil. Auf Wiedersehen er spækket med finesser.

Hvad siger du f.eks. til at Monty kan gå på hovedet, danse breakdance, spille fed musik? Jo, han har lært lidt siden sidst.

Din opgave foruden at danse breakdance og suse rundt, er at farte gennem Europa og skaffe så mange penge, at han kan købe sin ønske-ø, hvor han kan være i fred og undslippe alle sine onde forfølgere.

Der er dog forbundet en masse spørgsmål med **Auf Wiedersehen Monty**, for du skal hjælpe ham de det hele, og så er det først at vi kan spørge os selv, om han møder Mona Lisa? Om han kan få sin bil færdig tids nok til at deltage i Grand Prix - og på den måde få en masse penge i kassen, hvis han altså er så god, at han kan vinde det.

Et lidt krydret spørgsmål er om Monty, møder sin store kærlighed ude i den vide verden i form af "Muldvarp Fatale", om han får leveret en flaske tysk vin tidsnok og sådan kunne vi blive ved i uendelighed.

Der er simpelthen ikke sparet på nogetsomhelst i dette spil. Auf Wiedersehen er kræs for kendere, og du bliver med garanti ikke færdig den første uges tid. Kan du li' platformsspil, hoppe og alt det tjavs, har du simpelthen SPILLET her.

Alt er i top, som altid fra Gremlin. De ved (også), hvordan man laver spil. Tøm lommen og se så at få proppet "Vi ses Monty" i computeren.

Kan du ikke li' platformsspil, er du sikkert ikke Monty-fan. Men alligevel: **Auf Wiedersehen Monty** er så veludført, at det måske trods alt kan overtale dig til at indstille skydningen og begynde på lidt platforms-hopperi istedet...

Henrik

Grafik	10
Lyd	10
Action	9
Fængslende	11
Pris/kvalitet	10





Aliens fra Guds eget land

Vi havde ikke andet end lutter lovord til overs for Electric Dreams' Aliens-game to numre tilbage. Derfor voksede længden af vor kære chefredaktørs næse også en smule, da der her for en lille måneds tid siden ankom et anmelder-eksemplar af Aliens direkte fra Activision.

Men selvfølgelig var det ikke Activision, der var langsomme, men Rasmus, som var dum. Coveret bekendtgjorde jo højt og tydeligt, at det drejede sig om **Aliens US Version**.

Yankee-drengene har nemlig valgt en radikalt anderledes måde at ordne film-licensen på. Spillet må nærmest betegnes som et action-adventure i seks dele - eller er det nærmere syv dele?

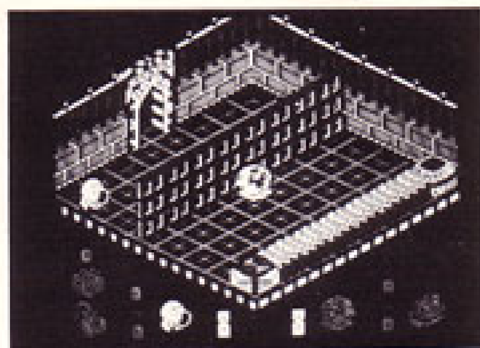
Aliens (i den amerikanske udgave, som nu altså også kan fås på disse æterbølger blot med påskriften "US Version") starter med en vaskeægte film-indledning med scrollende tekster og en kort briefing. Briefingen foregår hovedsaglig i form af snak mellem missionens forskellige medlemmer og identificering af de våben, du skal benytte på missionen.

Så starter spillet for alvor. Men du må lige vente nogle minutter før din Commodore er klar til første mission (multi-load på båndop-

tager er jo ikke et af verdens ottende vidundere med hensyn til hastighed).
Den første mission (Drop-Ship Manoeuver) er at bringe det hastigt faldende skib frelst ned til planetens overflade.
Når du har bragt teamet helskindet gennem denne manøvre (eller snydt ved at trykke på pil opad og Restore-knapperne ned samtidig), kommer APC Rescue Attempt: Her skal bringe alle marine-soldaterne tilbage til APC'en.
Så er der Operations Room Rampage, hvor du skal holde alle aliens i skak med din trofaste flammekaster. Resten af teamet er travlt beskæftiget med at skære hul i en to tons ståldør.
Derefter finder du selvfølgelig den rigtige vej ud gennem luftkanalerne til dit skib og skaffer den lille pige, Newt, ud af Aliens' kløer. For så er du nemlig fremme ved le grande finale. Amerikanerne kalder det One-on-One Confrontation, hvilket meget passende betyder, at du skal gøre alien-dronningen meget kold. Iført et robotskelet, skal du banke dronningen gul og grøn - og så skal du seføli sluttelig puffe hende ud af airlock'en!
Mine forventninger til **Aliens** var temmelig store på baggrund af det tidligere game. Men selvom de ikke blev gjort til skamme, kan det absolut heller ikke siges, at de er opfyldt.
Amerikanernes trang til overdrivelser er endnu en gang gået over gevind. Den atmosfære, der får en til at gå amok i biografen og hjemme foran computeren med den oprindelige Aliens, er ganske enkelt forsvundet.
Det er ikke nok at basere seks simple spil på filmens scener og så fokusere ensidigt på grafik og lyd. Uden atmosfære ryger tiltrækningen forholdsvis hurtigt.
Når det er sagt, må man dog også rose spillet for nogle til tider flotte effekter og en sej lydside. Filmens startlogo med "indholds-oversigten" ruller op på præcis samme måde som i filmen og Drop-Ship manøvrerne har nogle forbløffende 3D-effekter.
Men samme første spil er ganske enkelt også for svært og dets lange indledningsmanøvrer bliver hurtigt trivielle.
Sådan er det også med de sidste fem spil. Kvaliteten er absolut ikke konstant, men noget der varierer meget.
Desværre, Amerika.
Den engelske version af **Aliens** er ganske enkelt federe!

Morten

Grafik	9
Lyd	8
Action	8
Fængslende	8
Pris/kvalitet	8



Hold hovedet højt

Der er gang i games-gryderne hos Ocean, og de har nu lavet **Head over Heels**. Lige til at proppe i computeren.
Inden vi kigger på selve spillet, skulle vi måske se lidt på, hvorfor spillet hedder, som det gør. Og hør så godt efter... Onkel Henrik skal fortælle eventyr.
Der var en gang langt fra vores eget solsystem, hvor en planet holdt hele fire små sol-systemer i et ondt og udmargende jerngreb. (lyder det ikke ondt, hva'?). Der er naturligvis røre i andedammen i alle de små samfund, men de har ikke nogen til at lede deres oprør, og derfor sker der ikke noget. En planet, der hedder Freedom er lidt urolige over planeten Blaktooths oprustning. De vil igangsætte en eftersøgning, der gerne skal finde de juveler, der forsvandt under Blaktooths hårde angreb og overtagelse af planeterne.
De spioner, der blev sendt over til planeten, er nogle sjove skabninger - nemlig nogle dyr, der kan fungere alene, men så sandelig også tilsammen. Sammen bliver de nogle fantastisk dygtige spioner. De hedder Head (Headus Mouthion) eller Heals (Footus Underium), og når de arbejder tilsammen hedder de så **Head Over Heals**. Deraf navnet på spillet.
Selve spillet starter dybt nede i fangekældrene på planeten Blaktooth, hvor Head over Heels (en ganske sympatisk sammensætning) er taget til fange. Det er nu din opgave at få Head over Heels ud af kælderen, og det skal gøres ved at klatre opad indtil du når markedspladsen.
Når du efter lang og trang kamp har nået markedspladsen, er det op til dig, om du vil søge tilbage til din moderplanet Freedom - eller om du vil kæmpe videre og blive helten i dette spil...
Selve spillet er spækket med sjove skabninger, og selvom vi her taler om arcade-adventure af gå-rundt typen, mangler der alligevel ikke action.
Et dyr, som du skal holde øje med, er den såkaldte "Cuddly Stuffed White Rabbit", et mystisk tøj-dyr, som giver dig ekstra kræfter af en eller anden art, og således holder dig i gang med spillet. Nederst i skærmen kan du selv se hvilken form for kræfter, denne sjove kanin kan give dig, og der er chance for at møde hele fire slags.
Den første, du kan ramme ind i, er nok den bedste. Den giver slet og ret to nye liv, og de kan hurtigt blive nødvendige. En anden slags kanin giver dig Iron Pills, og det betyder, at når du indtager sådan en, er du usårlig. Så er der der en "Hop Højere kanin", som ganske simpelt giver dig mulighed for at hoppe højere. Smart hva. Den sidste er en "Gå hurtigere kanin", og den kan altså få heels til at flytte fødderne, men kun hvis Head og Heels hænger sammen. Og sådan kunne man blive ved i evigheder med finesser i dette sjove spil.
Der er f.eks. Doughnuts, Bag, Crown (det er den du kan starte en revolution med), Teleports, Springs, Switches, Conveyour Belts og Hush Puppies. En nærmere beskrivelse af, hvad alle disse forskellige ting kan bruges til, kan du selv læse mere om i den medfølgende spilmanual som faktisk er ret omfattende.
Det er forøvrigt meget gennemgående i **Head Over Heels** at alting er meget omfattende og gennemført lavet. Tag nu f.eks opstarten af spillet, hvor du kan vælge mellem stort set alt mellem himmel og jord. Du kan selv bestemme hvor heftig, din lyd i spillet skal være. Der er tre levels at vælge imellem. Al musik og lyd - brugbar lyd og musik, og sidst, men ikke mindst - ingen lyd overhovedet. Så kan du bestemme hvor følsomt, joysticket skal tage dine bevægelser, og det er bestemt ikke noget, man møder i de fleste spil.
Alt i alt et godt gennemført spil, der afgjort bringer utallige timers underholdning.

Henrik

Grafik	9
Lyd	8
Spænding	8
Action	9
Pris/kvalitet	9

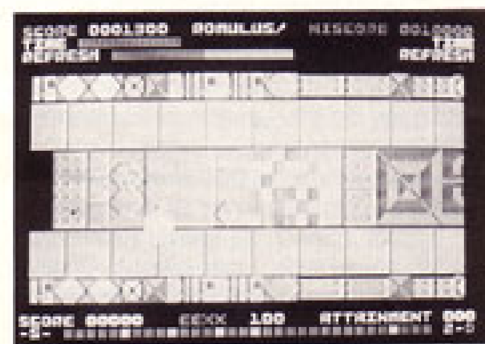
SOFT check



Af med hovedet

Fat dit sværd, bror lort, og gør dig klar til en gang kamp. Vi skal til det igen: Palace Software har smidt endnu en kassettefuld vold på markedet.
Her gælder alle kneb - du kan sparke i skridtet og det, der er værre. Eller du kan tage dit sværd og ganske elegant skille modstanderens hoved fra kroppen. Scenen er som i The Way of The Exploding Fist: To modstandere (i lækre, store og detaljerede multi-colour sprites) står over for hinanden og skal kæmpe. Men på grund af de mange slag, spark, sværd-bevægelser og luskede kneb er spillet alligevel godt.
Og i modsætning til Fist, har **Barbarian**, som spillet hedder, forskellige modstandere (de er nu godt nok ens, kun deres tøj er forskelligt, men de kæmper ikke ens - hver især har sine helt specielle finter). Også baggrundene ændrer sig: Du starter ude på heden, hvor solen er ved at stå op, og så skal du ellers dagen igennem kæmpe dig frem til prinsessen på slottet.
Prinsessen hedder Maria Whittaker, og hun er nok værd at kæmpe for. Hendes attributter, to store nødder, kan beskues i pixel-størrelse på båndets side to - baggrunden med slottet, hvor hun sidder og gør sig til.
Er du ikke tilfreds med computergrafikken, følger der en plakat med, hvor Maria Whittaker - fotomodellen, der ligesom Samantha Fox startede som side 3 pige i avisen The Sun - viser lår og gnubber sig op ad en stor Barbarian.
Og jo, billeder er der i hvert fald af hende. Både på pakningens forside og bagside. Altsammen noget, der klart sætter kamplysten i vejret, når spillet er loadet færdigt.
Hede-scenen i det fri er den bedste i **Barbarian**. Her kan du nemlig kæmpe to-mands, hvilket betyder, at du får chancen for at smadre din hade-ven numero uno totalt.
Bedst er det, når du med en velrettet fireknap-bevægelse slicer din vens hoved af skuldrene, ser blodet spøjte (ja, det er rødt!), hovedet falde og lande på jorden. Det hopper lidt, triller og falder så endelig til ro altimens en hovedløs fjende synker sammen lidt længere henne.
Nu er det så først, tegnefilmen for alvor starter. Lights, camera, action. En lille smølfelignende trold danser ind på scenen, river fat i den afdøde og griner ondt. Gnæk, gnæk, gnæk, lyder de samplede effekter og så kan du ellers bare sidde og se den lille grønne gnom-mund åbne og lukke sig. Når den gruopvækkende latter er overstået, trækker trolden afsted med taberen i benene, går hen til hans hoved og pærer til det. Hovedet sparkes væk og lander efter et par hop i det afsides. Trolden forsvinder. Og så får vi ikke mere for den 25-øre...

Grafik	10
Lyd	10
Action	11
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10



Rumkrig a la 'ridium

Indtil nu har Quicksilva næsten været det eneste softwarefirma med respekt for sig selv, der ikke har udgivet et Uridium-like game, men det råder lynsølvgutterne nu bod på med deres sidste nye potentielle hitlisteskraberprogram, **Romulus**, der byder på pillefed lyd og graficcio i 2 gange 350 Watts klassen. Denne gang foregår historien dog ikke i rummet, men i Igos transputerfabrikken anno 3407, hvor den splinternye megachip er på forsøgsstadiet. Denne chip er så stor, at du, for at rette den for fejl, skal flyve hen over den i et, hvad skal jeg kalde det, elektronikfly, og skyde flyvende fejl. Chippen skal bruges til at forsvare jorden, så du må hellere smøre et par madder (nu ikke peanutbutter vel), skrue Ray-Ban brillerne på og gå i krig med dette savlende farvedryppende game.
Hver bane består af en tunnel med Uridium-grafik, hvor det gælder om at skyde alt, hvad der bevæger sig (undtagen dig selv) og at overleve til tidsmålere når ned på nul. Så kommer der et af 2 forskellige mellemstadier, hvor du kan score en stak bonuspoints. Det ene er ret ordinært, lidt a la paradroid, hvor det gælder om at få forbundet de rigtige ledninger, før computeren gør det. Det andet derimod, er ret originalt og er delt op i 2 afdelinger. På skærmen er der 2 vandrette rækker, hver med 3 kasser, der nærmest ligner monitors. I hver af dem er der et mønster, der scroller i en tilfældig retning, og det gælder så om at indstille de øverstes hastighed, så de passer med dem nedenunder. Når det er gjort, skal du ned på farveskalaen og sørge for, at farverne også passer sammen, og alt dette skal gøres, inden tiden løber ud. Efterhånden bliver du så trænet, at du kan nå at gøre det hele 2 gange, og tjene maksimalt bonusprofit.

Før du kommer ind i tunnellen, skal du justere nogle løbske bytes, der afgøre tunnellens og fjendernes udseende. Tallene står og skifter hurtigt, og du skal så trykke på fireknappen, når det står på noget godt. Hvis du bare trykker tilfældigt, kan du godt risikere at få en bane, hvor du i løbet af 15 nanosekunder bliver reduceret til småstykker på størrelse med Mortens hjerne (1-0 til Hans Henrik), eller få en, hvor tiden gå så ualmindeligt langsomt, så du skal have Supermans reaktioner for at slippe helvinget frem til bonusstadiet. Når du er nået op over 100.000 points, skal der i følge reglerne komme en "Alien Miner", der bringer dig frem til super-bonus stadiet, hvis du kan fange den. Dette viste sig dog ikke at være det store problem, for da jeg rundede 100.000, fulgte den ligefrem efter mig, og bed sig fat i mit venstre bukseben. Så kom jeg frem til en maskine, der lignede de Simon-maskiner, der var BR's største hit for nogle år siden. Det betyder, at maskinen blinker med nogle lamper og spiller en sekvens af toner, som du skal gentage. Hvis det lykkes, får du et ekstra liv, og jeg kan kun sige, at man virkelig skal være en døvstum kodyløespasser, med hjernestørrelse klasse ært (se ovenstående, 2-0 til mig), for ikke at kunne finde ud af det. Når du runder 200.000, bliver det dog lidt sværere, for så skal du huske hele 5 blink/toner... WAAUW.

Det mest imponerende ved **Romulus** er faktisk lydsiden, der kan få mig til at udbryde: "I'm a genuine Bud-man..Um Bud'n Bud'n".

Hans Henrik

Grafik	10
Lyd	11
Action	10
Fængslende	10
Pris/kvalitet	10



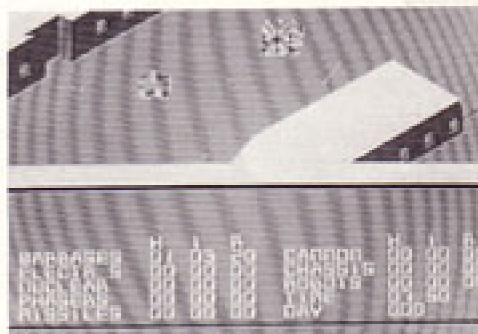
Frække tyskere

Det måtte selvfølgelig komme. De ellers meget moralske tyskeres misundelse over englændernes barmfagre Samantha Fox og hendes strip-spil måtte ryddes af bordet.
Nå ja, måske er det ikke helt i overensstemmelse med sandheden. Tyskerne og hollænderne var i virkeligheden de første til at se et marked i computer-strip.
Man skal ikke kigge særligt langt omkring i en velassorteret tysk computerbutik, før man finder et vovet spil. Nogle af dem er bare "søde", andre "interessante" og de værste dediceret syge..
Denne tests offer, **Hollywood Poker** fra Golden Games i Hannover, må absolut høre til i den interessante kategori.
Programmørerne har nemlig haft hele fire fotomodeller (jo, de var selvfølgelig kvindelige) til at posere. Og tænk dig lige om. Du kan hvertfald ikke regne med at finde fire kvins' af den kaliber, hver gang du går i byen for at spille strip poker.
For strip poker det er det selvfølgelig - og der bliver naturligvis spillet efter alle kunstens regler. Et tøjstykke for hver 100 D-mark.
Når du har mere end 500 D-Mark på hånden, betyder det, at alle damens fire tøjstykker er smuttet af. Og det er ikke noget dårligt syn, ligegyldigt om det er Isabell, Lorence, Denise eller Stephanie, vi taler om...
Billederne er en udmærket demonstration af Print-Techniks ganske udmærkede digitiser. Man kan absolut ikke indvende andet, end at billedet er i sort/hvid (for at give den maksimale opløsning), og det skyldes hverken digitiserens eller programmørens, men computerens begrænsninger.
De lidt mere specielle kort-motiver er absolut også ganske underholdende.
Alt, hvad man med rimelighed kan indvende mod **Hollywood Poker** er den irriterende kortblandingsmelodi. - Men du kan jo bare gøre lige som mig, skrue ned for lyden og "nøjes" med at koncentrere dig om damerne (nej, jeg mente selvfølgelig kortene..).
Golden Games (ikke at forveksle med firmaet af samme navn i Sverige) burde også have været smarte nok til at sætte en turboload på deres diskette. Men nej, vi må pænt vente på, at diskettestationen snøvler sig færdig med at loade en ny billedserie. For tyndt!
Min samvittighed kan desværre heller ikke overtale mig til at give **Hollywood Poker** mere end 10 i grafik. Det er desværre ikke til at se bort fra, at det hele foregår i sort/hvid. Commodore 64 er jo trods alt en farvecomputer.
Men lad nu ikke denne detalje forlede dig til at tro, at jeg ikke havde lyst til at møde en (eller flere) af spillets fotomodeller. For det har jeg!!
Men indtil jeg møder dem, er der ikke andet at sige, end "A' ve' ha' en Amiga", så jeg kan nyde billederne endnu skarpere og i farver...
Altså, se at få fingeren ud af aftrækskanalen, software-importører, og send mig et eksemplar. Jeg hedder "M-O-R-T-E-N". Adressen kan I finde på side 3 (øhhh, jeg vil også gerne have et, og jeg hedder Rasmus, red.)!

Morten

Grafik	10
Lyd	8
Action	UG
Fængslende	8
Pris/kvalitet	9

SOFT check



To spil i et

Efter min svagt negative anmeldelse af spillet Grange Hill, (sidste SOFT) har Argus Press nu spændt fars fartbriller om ørerne, klippet storetåneglene og slynger hermed en ny salgsteknik på det allerede heftigt dunkende softwaremarked. Den hedder: "Tag to, betal for et", også kaldet Irma-effekten. Det betyder, at når du tror, at du har købt et spil, har du i virkeligheden fået 2 stk. bitstriber hjem i samlingen. Lad mig gennemgå spillene et ad gangen.
Jeg satte brødkassen til at riste A-siden og begyndte imens at læse reglerne.
Spillet hed **Nether Earth**, og handlingen er hensat til et udefineret tidspunkt i fremtiden, hvor jorden er blevet udvaderet af fjender, der for en gangs skyld ikke kommer fra rummet, men derimod fra en verden under jordskorpen. The Insignians blev sikkert trætte af, at vi hele tiden borede huller i deres tage, og så begyndte de at udvikle store krigsmaskiner, for til sidst at bryde gennem jordskorpen og underlægge sig menneskeheden.
Nu er der imidlertid vokset en modstandsbevægelse frem, ledet af kaptajn McCaffery, som har besat en Insigniansk base, og som herfra vil bekæmpe fjenden med deres egne våben, krigsmaskinerne. Her overtager du styringen, og spillet starter. Du står med din kommandorobot uden for din base, der er set i 3-D a la Zaxxon. Den går du ind i for at bygge en kamprobot og bliver her præsenteret for robot-bygge-menuen. Der findes 3 typer robotter, 2-benede, larvefodstypen og anti-grav-typen, der mere mere eller mindre egnede til forskellige terræntyper. Hver især kan de armeres med kanon, missiler, laser eller atombomber. Robotterne varierer stærkt i pris (ressourceforbrug), så jeg nøjedes med en 2-benet robot med kanon. Så valgte jeg "start robot" på menuen og kom ud foran basen, men uden robot. Nå, tænkte jeg, så kan jeg i det mindste køre lidt rundt i kommandorobotten og kigge på landskabet. Ergo, jeg tiltede joysticket 3 grader mod skærmen og rullede derudaf. Efter 3 sekunder kom en udefinerbar sprite, der eksploderede lydløst, hvorefter programmet gik i stå, og hverken grønne bønner eller spark kunne få det igang igen. Jeg loadede forfra et par gange med samme resultat, og gik derefter over til B-siden.

Dette spil hed også **Nether Earth**, havde samme regler, men var lidt sjovere. Her kunne jeg nemlig få den robot, jeg byggede, med ud fra basen og give den en af følgende ordrer: Gå frem, gå tilbage, find og indtag, find og ødelæg samt stå stille og forsvar. Denne sidste ordre var dog mere stå stille end forsvar, for selv om der trillede 14 fjendtlige robotter forbi, nægtede min robot at affyre så meget som en indtørret bussemand. Den mest interessante ordre var find og indtag, der gav mulighed for at indtage neutrale eller fjendtlige fabrikker, der producerer dele til robotter. Jo flere fabrikker du får fingre i, jo flere robotter kan du bygge. En anden funktion, der også virkede, var combat mode, hvor man kunne kæmpe mod fjendtlige robotter. Kæmpe mod er måske så meget sagt, for selv om jeg stillede mig lige hen foran kanonmundingen på en insignian, og rakte tunge af den, kunne jeg ikke få den til at blive sur, endsige forsvare sig. Sagt med andre ord, ren stimulerende nedslagtning, hydr hydr.
En ny detalje ved **Nether Earth** (på B-siden), som jeg ikke havde set før, var at banen ændrede udseende undervejs. Når en af mine robotter kom ind på fjendens territorium, skiftede landskabet udseende fra lidt kedelig udetaljeret grafik til totalt abstrakt farvemos. Dette påvirkede ikke spillets gang, bortset fra, at det var lidt svært at skelne mine robotter fra modstanderens.
Som strategispil kunne **Nether Earth** egentlig være meget sjovt, men det bliver hurtigt lidt kedeligt, når man ikke (selv ved

SOFT check

at spille så dårligt som Henrik), kan få computeren til at vinde.
Nu glæder jeg mig snart til at få et spil fra Argus Press, der både virker og er sjovt!

Hans Henrik

Grafik	8
Lyd	6
Action	5
Fængslende	7
Pris/kvalitet	7

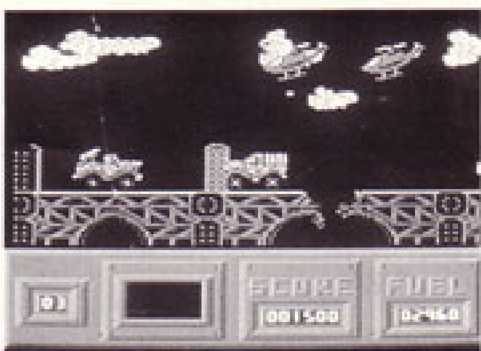


Spionen der kom ud i kulden

Nu er helvede løs igen. De to skøre agenter fra MAD-bladet hærger løs på monitorskærmen i det tredie **Spy Versus Spy** spil.
Undertitlen på det tredie spil i serien er The Arctic Antics. En meget passende titel, idet Sort og Hvid denne gang er i voldsom kamp på nordpolen.
Missionen er at finde og affyre en intergalaktisk raket, der er gemt et sted under Nordpolens islag. Og det skal man gøre, inden den årlige snestorm kommer (det betyder i denne sammenhæng inden seks minutter).
Kommer du afsted, kan du nyde rakettens påskrift "Spies in Space" på din egen halvdel af skærmen. Ellers må du ganske simpelt finde dig i at fryse ihjel. Hårde vilkår, men sådan er spion-arbejde...
Før raketten kan affyres, skal du selvfølgelig samle nogle bestemte ting sammen. Samtidig med, at du holder øje med sit indre termometer, der nok skal vise dig, hvornår det er på tide at smutte ind til iglooens varme.
Hvis man møder sin fjende (der enten er styret af computeren eller en af dine venner/fjender) kan man enten vælge at starte en sneboldkamp, eller være mere udspekuleret og lægge nogle fælder. Det er blandt andet muligt at "lege" med dynamit, huller i isen og tynde snore.
Spillet foregår selvfølgelig stadig med Simulvision - splitskærm, der giver et vindue til hver spiller.
Spy Versus Spy III's øvrige features er valg af ø-størrelse, en udmærket melodi samt en masse nasties a la pingviner, snebjørne og snestorme...
Grafikken fejler som sædvanlig heller ikke spor, men den er heller ikke unik på nogen måde.
Modstanderens gnæk, når man går i hans fælder, er de samme. Irritationen over at blive slået af computeren, eller endnu værre en af kammeraterne, har heller ikke flyttet sig en tøddel.
Spy Versus Spy III er ganske enkelt, den go'e gamle historie, der er sjovest når man er to spillere, i nye kulisser.
Så hvis du allerede har et Spy Versus Spy-spil, ser jeg ingen grund til at investere hård valuta i efterfølgerens efterfølger. Men skulle du mod forventning ikke have Sort og Hvid i din samling, er treeren absolut ikke nogen dårlig investering.

Morten

Grafik	9
Lyd	9
Action	9
Spænding	10
Pris/kvalitet	9



Livstrætte Jens'er i trøjen

Imagines seneste program hedder kort og godt **Army Moves**. Så køberen behøver absolut ikke at være i besiddelse af særlig mange hjerneceller for at regne ud, hvilken slags spil, det så er.
Imagine/Ocean skriver selv i deres News Bulletin, at **Army Moves** er Greenberetsk action med et afvekslende terræn og et våbenudbud, der nok skal holde dig fanget i mange timer. Dette spil vil blive en vinder.
Vi kan til nød acceptere "fængslingen" (på samme sted i spillet i mange timer). Skulle spillet blive en vinder, vil det være et meget klart udtryk for købernes elendige smag...
Du er medlem af SOC (Special Operations Core), et første klasses regiment af Commando-specialister, der er udvalgt til de farligste missioner.
Så det er naturligvis jeres regiment, der får tildelt opgaven at bryde ind i det allerhelligste hellige i fjendens hovedkvarter, pengeskabet. Pengeskabet rummer nemlig informationer, der er så vitale, at opdagelsen af dets indhold vil blive vendepunktet i den væbnede konflikt.
Men før man er fremme ved hovedkvarteret, skal man igennem alt, lige fra jungle til langstrakt ørken. De varierende forhold kræver naturligvis forskellige former for transportmidler og våbensystemer...
Det er kun den bedste, der kan fuldføre en sådan mission. Er du den bedste, eller bare en normal drengerøv?
For at være helt præcis består **Army Moves** af syv forskellige niveauer.
På det første niveau sidder du i en jeep, der selvfølgelig er udstyret med granatkaster og jord til luft-missiler samt med et uundværligt turbo boost til, at du kan klare dig over de gennemhullede broer. Til slut når du forhåbentlig frem til helikopterbasen.
Her flytter du dit luksuslegeme over i en helikopter for at gennemføre de næste tre niveauer. Først går turen hen over ørkenen, derefter til havs og sluttelig i junglen.
Præsterer du det umulige, at nå frem til jungle-flyvepladsen, får du en kode, der sætter dig i stand til at loade spillets anden sektion.
De sidste tre sektioner af spillet skal man klare til fods mod masser af fjender a la Rambo.
Desværre er det utopisk, at du nogensinde når frem til anden sektion af **Army Moves**. Strømstikket bliver antagelig trukket ud indenfor de første 10 minutter.
Ikke fordi intro-billedet er grimt. Nej, det er flot og fyldt med farve.
Heller ikke fordi spillets grafik er dårlig. Nej, den er også ganske udmærket.
Og sprites'ne er store og godt animerede.
Army Moves store problem er dets tiltrækning.
Det er nemlig endnu et af de spil, hvor programmørerne tilsyneladende ikke har kunne finde ud af, hvor meget man bør kræve af spilleren. De har bare designet og programmeret på livet løs...
Da man så i sidste øjeblik har fundet ud af, at spillet nok var lidt for svært, har man suppleret med et par ekstra liv (du starter med fem liv og får ni i spillets anden sektion!).
Men nej, det er ikke ligegyldigt, hvor svært spillet er, og hvor mange liv man giver.
Man taber meget hurtigt interessen for de spil, hvor man svømmer i liv - og taber dem lige så hurtigt, som de kom. Det bliver så slet ikke bedre af, at sprites'ne er blevet så overdimensionerede i **Army Moves**, at det nærmer sig umulighedens kunst at styre sin mand...
Man skal absolut være i besiddelse af meget få hjerneceller for at gå ud og give menneskepenge for dette umenneskeligt kedelige spil.

Morten

Grafik	9
Lyd	8
Action	9
Fængslende	00
Pris/kvalitet	6

Nemesis The Warlock:

ENDNU EN NEMESIS!

Nemesis behøver ikke alene at stole på sit magiske sværd, Excessus, under kampen. Når han finder ammunitionen, der er gemt på skærmen, kan han bruge sin "søde" gun, indtil der ikke er flere kugler.
På hvert niveau er det videre muligt een gang at spytte brændende syre imod sine angribere - det dræber ved berøring!
Jo længere det tager for Nemesis at komme videre til det næste he Terminators døde kroppe blive omdannet til levende døde, altså zombies.
Som du sikkert har erfaret fra gyserverdenen, er zombies ikke spor rare at have med at gøre. De er pokkers svære at slå ihjel...

Udseendet.
Man kan ikke påstå andet, end at Martechs spil lægger sig meget tæt opad forlægget fra de fem "Nemesis The Warlock"-tegneserie-hæfter.
Grafikken er særdeles detaljeret - eller som andre mere sarte sjæle ville udtrykke det, særdeles udpenslende.
Men hånden på hjertet, er der noget federe end at svinge det sublimt lækkert animerede Excessus, høre svippet i luften og se, at en Terminator virkelig er af kød og blod?
Hvis man ikke synes, der er noget federe, er Nemesis The Warlock ganske simpelt SPILLET.
Animationen af Nemesis fejler absolut heller ikke noget, hverken når han går, hopper eller dukker sig.
Musikken stammer endnu en gang fra Rob Hubbards hånd. Og det er ret befordrende for atmosfæren, så man bliver lidt ked af, at det kun er indledningsskærmene, der er krydret med hans musikstykke. I selve spillet må man nøjes med spot-effekter, man hva' - det er jo i forvejen utroligt, så mange spil, den mand får tid til at skrive rytmer til!
Og så må den begrænsede musik jo nok siges at være prisen for den flotte og hurtige animering af Nemesis og alle the Terminators...



Forvirringen er total de to andre var jævnt kedelige, tegner Nemesis the Warlock til at kunne blive en hot sommer-sag.

Pas på!
Nemesis The Warlock er absolut ikke et spil for svage sjæle - eller dårlige spillere.
Grafikken er meget speciel og kan ikke kaldes andet end grim og vellignende. Så det kan ikke blive til andet end et klamt 11-tal på grimhedsskalaen.
Absolut ikke noget for æstetikere. Men fremtidstegneserie-fans vil absolut føle sig hjemme i sagerne.
Hvad de dårlige spillere angår, bør de vide, at Nemesis The Warlock er et af de sværeste spil, der er produceret til dato. At det tog mig pænt lang tid at komme igennem den første skærme, betyder sammenlagt med den stadig stigende sværhedsgrad, at Nemesis The Warlock kun er interessant i mere end en time for en særdeles hærdet gamers! Et spil, vi meget vel kunne forestille os, andre anmeldere ville rakke ned, simpelthen fordi de ikke kan spille det igennem.
Men hvis du tror, at du også kan klare de flyvende sværd og de bundløse huller, er Nemesis The Warlock absolut et udmærket køb. Garvede games-freaks vil i hvert fald se det som en udfordring af de seriøse!

Morten Strunge Nielsen

Grafik	11
Lyd	10
Action	11
Spænding	10
Pris/kvalitet	10



Sådan bedømmer Duffy:

★ Undgå dette spil for enhver pris!

★★ Dårligt, selv på tilbud!

★★★ Godt, værd at overveje til prisen.

★★★★ Fuld valuta for pengene og mere til, køb det!

★★★★★ Simpelthen rå-suverænt, kunne sagtens gå som fuldprisgame!!

Budget-games, billigspil, lavpris-ware, el cheapos. Kært barn har mange navne, men vi taler naturligvis om de billige games: Dem til 29.85 og 39.85 fra Mastertronic, Firebird Silver og alle de andre. Budget-games har intet at gøre med at lægge budgetter, men betyder slet og ret lavpris. Og nu har de fået deres helt egne sider i SOFT, hvor alle de nye og nogle af klassikerne vil blive testet i hvert nummer. Data-Duffy alias Torben Fløisdorf fra MIX er manden bag, og i hvert nummer hiver han joysticket i port II og nedværdiger sig til at se på de billige - manden, der fortæller dig, hvornår der er et godt køb og hvornår, du ikke engang skal bruge 29.85 på et spil..!

Skriv til Fløis'en.

Duf vil gerne høre DIN mening - måske har du selv lavet mini-anmeldelser af billig-spil eller måske har du kommentarer til hans anmeldelser. Uanset om du er enig eller hamrende uenig, så send ham et par ord. Og husk at lægge et billede med af dig selv...
SOFT Magazine
Att.: Torben Fløisdorf
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.



SKYD TALLERKENER

U.F.O. (Firebird)
Com 64/128

Som det første spil i rækken, vil jeg præsentere Firebirds **U.F.O.**, som bare siger spar to.
Handlingen går ud på, at New York pludselig en dag bliver angrebet af fjendtlige ufo'er. Den eneste redning mod total undergang er et specialbygget fly kaldet F21 Condor samt din slitage af joystik'ets Fire-knap. Flyets temperatur og ammunikationsbeholdning er et andet problem, du også må kæmpe med, for hvis en af disse slipper op, er det goodbye.
U.F.O. trykker den virkelig af i grafik og lyd - specielt åbningsmelodien er simpelthen bare ren guf. Jeg troede faktisk, jeg havde glemt at lukke for min g'blaster.
★★★★

AF-SKY-ELIGT

SKYJET (Mastertronic)
Com 64/128

Skyjet fra Mastertronic er det værst tænkelige spil i denne omgang. Dårlig grafik, dårlig lyd, dårlig handling og det eneste positive, jeg kan komme på her, er, at **Skyjet** er perfekt mod søvnløshed!
Du er pilot på Skyjet, og din opgave er, at skyde fjenden ned, samle radarudstyr op der ligger spredt rundt omkring, bringe det til dine allierede og flyve hjem igen. Så er den potte ude. Herefter starter du om igen.
Efter min mening er spillet ikke engang fem flade ører værd.
★

FRA ROCKET ROGER TIL ROGER THE DODGER

ROCKET ROGER & BLAGGER (Budgie)
Com 64/128

Her er sandelig en to-pak fra det Alligata-ejede Budgie. Og såmænd, jo: Begge spil på kassetten er gamle Alligata-spil, der oprindeligt blev lancerede til fuld pris engang i - ja, hvornår var det nu det var (min hukommelse, kære børn, strækker ikke så langt tilbage. Men det var dengang først i 80'erne, da verden endnu var ung). Anyway, nuff said: 2 spil for 39.95 er sehr billig, som de siger i Frankrig. Så lad os snuse lidt til dem:

ROCKET ROGER

Det er ganske forståeligt, at Budgie har valgt at sælge disse to spil samlet, for ellers ville der sikkert ikke have været noget spil ved navn **Rocket Roger**.
R.R. er nemlig en værre gang crap, som går ud på, at Roger har måtte nødlande med sit rumskib på en øde planet et par lysår fra jorden. Rundt omkring på planeten ligger der forskellige krystaller, som du kan bruge til at få fixet dit rumskib igen.
Til din hjælp har du en minihelikopter monteret på ryggen, samt en laserpistol som du skal bruge til at forsvare dig mod bomber, meteorer og andre farlige ting, der konstant er over/under dig. Der er tre dårlige ting ved R.R. For det første er det utrolig svært at styre R.R. med joystik'et, for det andet er handlingen meget ensformig og for det tredje er grafikken og lyden elendig. Eller det kunne måske siges med tre ord: Roger and over.
★

BLAGGER

Der er ingen tvivl om, at **Blagger** klart overgår Rocket Roger mange gange i både handling og lyd, selv om mit første indtryk af **Blagger** var total irritation og afsky på grund af sværhedsgraden. Men her skulle jeg alligevel vise mig at være forkert på den. Efter fire-fem spil, kunne jeg nemlig ikke slippe **Blagger** igen. For som det er med de fleste spil, så skal man blot tænke logisk, og det forsøgte jeg så (hvor utroligt det end lyder).
Dit navn er Roger the Dodger (oversat betyder det sådan cirka: Fupmageren Roger), og din opgave er at plyndre dig vej gennem banker, butikker, huse osv. Ved hvert sted hænger der en række nøgler, som du skal indsamle, og når du har fået fat i dem alle, begiver du dig ned til pengeskabet og scorer hele gevinsten.
Dog lurer der mange farer rundt omkring, såsom flyvende telefoner, underlige bolshelignende skabninger m.m., som for enhver pris skal undgåes - ellers koster det dit hoved.
★★★★

IKKE SÆRLIG FÆNGSLENDE!

THE CAPTIVE (Mastertronic)
Com 64/128

The Captive fra Mastertronic er ikke just fænglsende (fik du den?), og grafik og lyd heller ikke, men **The Captive** er heller ikke sååååå dårlig igen.
Handlingen udspilles i "Dalen med de farvede lig", og hva' pokker, det har med spillet at gøre, er mig en total gåde. Nå, men du er altså fanget i et helvede og skal prøve at finde udgangen herfra. Undervejs finder du forskellige ting,

nogle dødelige, andre poinggivende, hvis de bliver brugt rigtigt.

The Captive styres via en menu, som hele tiden kan fremkaldes ved tryk på Fire-knappen. Her kan du samle ting op, smide ting, bruge ting osv. Du kan dog kun bære på tre ting af gangen, så du skal vælge de ting, du finder, med omhu, eller også smide eventuelle unødvendige ting.

En virkelig god detalje ved spillet var, da jeg fandt en lommeregner. Da jeg ønskede at bruge den, tonede 2/3-delen af skærmen op med en fuld funktionsdygtig lommeregner med de mest nødvendige regnearter.



"The Captive skal ha' tre stjerner", tænkte jeg ved mig selv, men inden jeg havde tænkt færdig, var jeg død. Fra nowhere kom der pludselig en drage lige ind i mig, og jeg kunne begynde forfra. "Ok", tænkte jeg videre, "jeg prøver igen", men igen kom den f...... drage, og jeg kunne atter begynde forfra. Efter fem spil opgav jeg totalt. Min sidste tanke var "Oh, boy, oh boy".

★★(★)

CAPTIVE II?

SPOOKS (Mastertronic)
Com 64/128

Spillet burde ikke hedde **Spooks**, men The Captive II, for det er næsten en tro kopi af The Captive. Grafikken og lyden er 99,9% identisk, men handlingen er naturligvis lidt anderledes. Du skal indsamle ialt otte spilledåser på din skumle vej igennem byen og skoven, stærkt forfuldt af MEGET irriterende spøgelser (i The Captive var det drager).

Undervejs finder du forskellige ting, som enten er dødelige eller poinggivende fuldstændig som i The Captive. Lykkes det dig at finde alle spilledåserne, skal du til slut opsøge en herregård og afspille ikke ringere end Dødsmarchen. Så har du fuldført din opgave og uddrevet spøgelserne. Min konklusion er den samme som i The Captive:

★★(★)

STARWARS ÅR 1997

GUNSTAR (Firebird)
Com 64/128, Spectrum

Firebird holder stadig sin gode standard, for **Gunstar** er simpelthen en perle af et spil.

Året er 1997 - dagen, hvor Jorden blev angrebet af fremmede ukendte skabninger, og menneskene blev slaver. Alting ser håbløst indtil en dag, hvor nogle forskere opfinder en stjerneflåde ved navn Gunstar. Din opgave som ansvarlig for flåden er, at udrydde fjenderne. Når dette er lykkedes, ryger du lige ind i en regn af meteorer, som for enhver pris skal undgåes - ellers BANG!

I level tre kommer så det endelige opgør med det fremmede moderskib, hvor det går virkelig vildt for sig med bl.a. varmesøgende missiler, robotter osv.

Smadrer du rumskibet, ja så har du befriet Jorden, og du får lov til at flyve tilbage til dit moderskib og tanke op til en ny hæsblæsende omgang - denne gang med flere fjendtlige rumskibe, missiler osv.

Grafik og lydsiden går lige ind på lystavlen. At købe!

★★★★★

FORBANDEDE LEANORIC

FEUD (Mastertronic)
Com 64/128

Er du godt træt af at forsvare moder Jord mod ufo'er og slibrige skabninger, ja så bør du kigge en ekstra gang på **Feud**.

Spillet er en blanding af action/adventure, som tager sit udgangspunkt i en slotshave. Munken Learic (det er dig!) har til opgave at gå rundt og samle forskellige urter og med disse kan du danne de forfærdeligste eder og forbandelser over din ærkefjende Leanoric.

Til din hjælp har du et kompas, som markerer hvor i slotshaven, Leanoric befinder sig, samt en magisk bog, hvori du gemmer urternes navne. Har du samlet tilstrækkelige mange urter, så har du en forbandelse, som du skal smide i hovedet på Leanoric. Men pas på, for han gør det samme mod dig. Den, som har kastet flest eder og forbandelser på hinanden, har vundet.

Umiddelbart kan det måske lyde lidt indviklet, og det var det også for mig i starten. Men efterhånden som jeg blev mere fortrolig med **Feud**, var det faktisk mægtig skægt.

Den eneste hage ved spillet er lyden. Den er for at sige det ligeud hæslig. Derimod ligger grafikken i den virkelig gode ende af det positive.

★★★★

TA' TO FOR ETS PRIS

KILLER WATT & HYPER CURCUIT (Budgie)
Com 64/128

Endnu en gang er Budgie på skinnerne med 2 revampede Alligata-spil, vi alle stadig kan huske fra de glade dage i foråret '83. Dennegang er prisen ikke 178,- pr. stk., men sølle 39.95 for begge. Endda i en ny pakning og med hver sit spil på hver side af båndet.

KILLER WATT

Grafitti, hvaler, elektriske pærer, mekaniske strudse og spøgelser er nogle af de indgredienser, du møder i **Killer Watt**.

Handlingen udspringer i nogle underjordiske grotter, hvor du har til opgave at nedskyde ialt 12 elektriske pærer, samtidig med at du undgår klippevægge og spøgelser. Klarer du første level, hopper du videre, men denne gang med flere forhindringer som mekaniske strudse der myldrer frem, farlige flyvende mænd osv.

En meget skæg detalje i **Killer Watt**, er den skrevne grafitti på klippevæggene, som man møder på sin vej. "Kilroy was here", "Freddy lives here" er blot nogle af de mere eller mindre kendte grafitti-hits.

Det eneste problem med spillet er, at hvis du dør, skal du starte helt tilbage i begyndelsen af grotten, og det kan være ganske irriterende, hvis du næsten er nået dit mål.

Men alt i alt er **Killer Watt** ganske morsomt, og grafik/lyd er også ganske til at leve med.

★★★

HYPER CIRCUIT

I **Hyper Circuit**, som er det andet spil på båndet, træder du ind i den mest forunderlige verden af microchips og højteknologi. Du skal nemlig forsvare din computer mod støvpartikler og andet uvæsen, som forsøger at tilintetgøre din micro-processor totalt.

Det er et spil med fart over feltet, og inden du får set dig omkring, har du fået krampe i tommelfingeren, eftersom du konstant skal trykke på Fire-knappen. Grafikken er superb - fulde illustrationer af de forskellige kredsløb, bytes osv.

★★★★

HÅRDTSLÅENDE

PNEUMATIC HAMMERS (Firebird)
Com 64/128

Og så er vi s'mænd nået til intet mindre end Pneumatic Hammers fra Firebird.

Lee Valley-dalen er truet af ødelæggelse på grund af, at de bropiller, der forbinder dit kontrolcenter med landjorden, er brudt sammen. Og for at det ikke skal være løgn, så arbejder der seks styks "bro-pille-hamrer" på livet løs. Det har medført at floden er ved at blive dækket til af sten og mudder, hvilket er en katastrofal trussel mod din base.

Dit navn er Red O'Blair, og du er det eneste håb mod total undergang. Din opgave er at finde rene guldklumper ved hjælp af en gulddetektor og lave disse klumper om til bropiller. Dette forhindre slammet i at løbe ud i floden, og du har mere tid på dig. Du skal, så vidt jeg ved, finde et håndtag til det afbryderpanel, som styrer ovennævnte bro-pille-hamrer, og herefter trykke på tasten OFF i kontrolrummet. Dermed skulle basen være reddet, men desværre nåede jeg aldrig så langt - desværre.

Det tog mig godt og vel et par spil at finde ud af, hvad det hele egentlig gik ud på, og jeg må tilstå, at jeg endnu ikke helt har fundet løsningen på problemet. Men udover dette, er grafikken nok den bedste blandt spillene i dette nummers el cheapo mix.

Stjernerne er dels givet på grundlag af grafikken og spillets sværhedsgrad.

★★★★(★)

UDEN UDFORDRINGER

CHALLENGER (Mastertronic)
Com 64

Vores stakkels jordklode er igen centrum i et magnum-angreb af ufo'er, som har indtaget ti større byer, og det er nu din opgave som helten at udrydde fjenden. Du skal skynde dig med at smad-



re hver enkelt by sønder og sammen, for dit rumskib taber hele tiden højde og må nødlande hurtigst mulig.

Sådan fortsætter Challenger hele spillet igennem, dog lidt sværere hver gang du kommer til en ny by.

Challenger fra Mastertronic er kort sagt uden udfordringer og til sidst, men ikke mindst DØDKEDELIG. Grafikken og lyden går den samme vej.

★

LONDON ÅR 2001

CITY FIGHTER (Mastertronic) Com 64

Jorden bliver - for gu' ve' hvilken gang - igen angrebet af ukendte indtrængere. Du skal ved hjælp af to jord-forsvars-kanoner forsvare det centrale London mod de angribende ufo'er. Fra din base har du adgang til to atomdrevne kanoner, som løber fra St. Pauls til The House of Parliament.

Du dør, London springer i luften og du kan starte forfra igen, hvis dine kanoner ødelægges med en af angribernes varmesøgende missiler.

City Fighter er i sig selv ganske morsomt, selvom handlingen ikke just er noget superhit. Grafik- og lydside er set bedre.

★★★

TO GAMLE KENDINGER

EAGLE EMPIRE & GUARDIAN (Budgie) Com 64/128

Sørme om ikke vi får masser af good-value 2-packs denne måned. Jop, Budgie opper sig med de der aldrende Alligata-spil.

EAGLE EMPIRE

Jeg har altid været helt nuts med **Eagle Empire**, da det var et hit i spillehallerne, og jeg tror, jeg brugte en hel del af mine flittigt opsparede lommepenge på dette spil.

Nå, men her skal du starte med at kæmpe mod angribende fugle, som konstant angriber dit rumskib med byger af kugler. Overlever du dette mareridt, kommer du videre til Level 2, hvor du møder ca. 12 blå kæmpeørne, som du skal ramme lige på og hårdt - rammer du kun vingerne flyver de gladeligt videre. Overlever du også dette, møder du til sidst The Eagle Empire (Ørne-imperiet, red.), som består af et kæmpemæssigt rumskib. Dette skal du skyde sønder og sammen hurtigst muligt, da moderskibet ellers begynder at flippe helt ud og skyder DIG sønder og sammen.

Grafikken er udmærket, mens lyden godt kan være lidt irriterende.

★★★(★)

GUARDIAN

Mange nikker sikkert også genkendende til **Guardian**, som også var et af de meget populære hit i spillehallerne for et par år eller fire tilbage.

For dem som ikke kender det, går handlingen kort og godt ud på, at du skal redde mennesker fra angribende ufo'er. Til hjælp har du et rumskib, udstyret med en laserkanon samt tre mirakelbomber, som udrydder alt fjendtlig aktivitet omkring dig. Herudover har du en miniradar, hvor du kan følge dine angribere hele tiden.

Grafikken fejler ikke noget, og lyden er ganske suveræn. Meeeennnn: Efter min beskedne opinion er spillet ikke særlig fængslende i mere end fem minutter. Klarer du første level, kommer der nogle lidt sværere forhindringer i andet, men herudover er der ingen ændring i handlingen.

★★

2 af de hurtige!

Kridt dine Adidas og vær med. SOFT har endnu en gang rystet to af de hurtige ud af ærmet. To konkurrence, hvor alle kan være med, uanset køn, alder, hudfarve og religion. Du kan nøjes med at sende en af kuponerne ind. Eller du kan sende begge to. Og kuponerne må gerne afskrives eller fotokopieres, hvis du ikke vil klippe i magasinet. Så vær med og vind! Fælles for begge konkurrencer er, at vi vil se kuponer senest den 15. juli - så se at kom i svingninger!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

Vind: 5 årsabonnementer på "Mad"

Sammen med den redaktionen for Dansk M.A.D. og folkene hos World Games, har SOFT stillet fem MAD-abonnementer på højkant. Anledningen er lanceringen af det nye Spy vs. Spy III-spil, Arctic Antics - et spil, hvor spionerne Sort og Hvid ligesom i de to foregående spil skal dyste på liv og dyd og split-screen.

Fem læsere, der svarer korrekt på spørgsmålet i kuponen og sender ind senest den 15. juli, får et årsabonnement på det satiriske MAD-blad. Og kan altså hver måned læse nyt om de to spioners evige kamp mod hinanden...

På dansk hedder Spy vs. Spy-spionerne i MAD-spillet:

--- 007 og 000

--- Dupont og Dupond

--- Sort og Hvid

Vind: 30 spil fra Konami

Konami har på no time fået et ry blandt de bedre i branchen. Især efter Nemesis, som må siges at være et "must" i spil-samlingen. Har du ikke allerede Nemesis, har du nu chancen for at erhverve dig et eksemplar, ganske gratis og takket være dit SOFT.

Vi sætter nemlig 10 stk. på højkant, og som trøst-præmier har vi 20 Jail Break. Den danske Konami-agent, importør-firmaet PCS i Nordsjælland, fortæller, at uanset om du har Amstrad, Spectrum eller C64, skulle der nok kunne blive en præmie til dig.

Så bare go in gang! Vi skal have kuponen senest den 15. juli.

Konamis danske distributør hedder:

--- Nemesis

--- PCS

--- CBS

Navn: ____________

Adresse: ____________

Post.nr./by ____________

Alder: ____________

Computertype: ____________

Send kuponen til:
SOFT, MAD-Comp.,
St. Kongensgade 72,
1264 Kbh. K.

Navn: ____________

Adresse: ____________

Post nr./by: ____________

Alder: ____________

Computertype: ____________

Send kuponen til:
SOFT, Konami-konk.,
St. Kongensgade 72,
1264 Kbh. K.

Send os en LaPP:

La Petite Programme

Mangler du lommepenge? Eller har du bare en brændende lyst til at få lidt cool cash? Anyway, whatever the reason: Nu har DU chancen for at få skyllet lidt extra ind på den slatne bankbog! DU kan tjene kroner med dit nye nummer af TAST!!

I næste nummer af TAST, Danmarks største og klart tykkeste taste-ind magasin, starter vi en ny tasty serie: La Petite Programme, eller på godt dansk: L.a.P.P.!

LaPP er stedet, hvor DU kan lade dine små vidundere se dagens lys! Send os dine KORTE programmer (helst under 40 linier), så kvitterer vi med en kold og crispy 500-krone seddel. Men dit program skal være GODT! Det skal være så godt, at andre gider taste det ind og lægge det ind som en rutine i f.eks. større programmer!!

Er dit program ikke noget, eksperterne bliver forbløffede over, nøjes vi nemlig med at forære dig en 100-krone seddel. Og er mini-programmet direkte dårligt, ryger det direkte til papirkurvenes favorit-jagtmarker.

Programmet, du sender til os, må som sagt være på højest omkring 40 linier. Programtyper er underordnet, så det kan være alt lige fra et kort spil, noget seriøst, en maskin-kode rutine eller måske en smart programmerings-ide. Bare send ind, vi venter i spænding.

Vi vil IKKE have hverken bånd eller disk, for ingen af programmerne bliver returnerede. Vi har heller ikke mulighed for at fortælle dig, om dit program kommer i TAST eller ej. Det opdager du først, når du ser det i bladet og står med din 500-LaPP.

Ideen har vi nappet direkte fra vores søsterblad "COMputer" (dem med Super 20 afdelingen i hvert nummer). Men vi er ikke så strikse: Vi godtager nemlig rutiner og short-cuts til ALLE datamater, lige fra Amstrad til ZX Spectrum.

Ja, uanset hvilken dataputter, du har stående i skabet, kan vi bruge små korte ting til den. Altså: Fat printeren eller din skrivemaskine og send os din korte listning! Samtlige datamærker godkendes.

Og pengene, du tjener, er skattefrie. Du skal ikke opgive dem til det kære væsen - det har vi nemlig allerede ordnet for dig!

Rasmus Kirkegård Kristiansen

PS: Det er naturligvis unødvendigt for os at nævne, at du selv skal være ophavsmand til mesterværket - ELLERS FÅR DU NEMLIG INGEN KRONER! Og derudover: Hvis du fupper, bliver du samtidig totalt vanæret og til grin og vil aldrig kunne leve et anstændigt liv. Endvidere vil du blive sigtet efter straffelovens ramme under paragraf 8, der kan give fængsel i op til 79 år samt den elektriske stol... Så husk nu, at det skal være dit eget prog.

Send dit lille (max. 40 liniers) vidunder til:
TAST
Att.: La Petite Programme
St. Kongensgade 72
1264 Kbh. K.

Husk at vedlægge dit navn og adresse.

Masser af action

NÆSTE NUMMER

- på gaden 20. august

OSCAR-NOMINERET:

Er spillet lige så godt som filmen? Vi fortæller dig alt om "Platoon" fra Ocean.

SOFTWARE-IMPERIET

Vi giver dig den fulde historie om folkene bag British Telecomsoft. Dem med Firebird Silver og Gold, Beyond, Rainbird/Magnetic Scrolls og alle de nye projekter.

AMIGA-WARE

Er Amiga-software virkelig så godt som de siger? Vi sætter lup på state-of-the-art i næste nummer.

RYTME-HANS PÅ DIN 'PUTER.

Du kan faktisk blive ikke så lidt af en stjerne med en hjemmecomputer. Når der er kommet et par bokse i "enden" har du et første klasses rock/discoband, såfremt du har købt det rigtige. SOFT tegner og fortæller dig alt, hvad du bør vide før du giver du i kast med musikken.

SÅDAN FUNGERER DIN COMPUTER!

SOFTs eksperter leder dig igennem alle Amstrad, Spectrum og Commodores fælder og smuthuller. Hvis du vil vide, hvordan din computer arbejder, er det bare at vente til næste nummmer.

VI BESØGER ELITE

...og forsøger at finde grunden til deres fantastiske succes. Og så spørger vi selvfølgelig pænt, hvad de har tænkt sig at sprøjte på markedet indenfor det næste stykke tid. Alt om Elite Softwares hemmeligheder.

BILLIGSPILS-HISTORIEN

SOFT's egen Morten Strunge Nielsen har langt om længe fået indsamlet de kolde facts. Læs hvordan Mastertronic kuppede det engelske softwa-re-marked og startede billigspils-revolutionen.

TI SKYDE-SPIL, DER SKREV HISTORIE

Vi ser tæt på 10 shoot 'em ups, der hver især repræsenterer en genre indenfor udviklingen af de klassiske rumspil.

OG MEGET, MEGET MERE...

Ja, selvfølgelig stopper vi ikke med denne lille oversigt. Der er mere på vej, så bare glæd dig. SOFT, Sizzlende, saftigt!

Hot, sizzlende, saftigt!

– det nye SOFT



DANSK MEDIA DATA



Kochsgade 49, 5000 Odense C
Tlf. 09 12 55 44 - Giro: 7 19 19 52

Alle priser er incl. moms

Åbningstider: Mandag - Fredag 9.30 - 17.30

JOYSTICKS: (NB. 8 dages garanti og ombytningsret)

MEDALIST DE LUXE	KR. 59.-
QUICKSHOT II	KR. 69.-
QUICKSHOT II +	KR. 99.-
QUICKSHOT II TURBO	KR. 99.-
KONIX SPEED KING	KR. 109.-
COMP. PRO 5000	KR. 119.-
COMP. PRO TRANSP.	KR. 159.-

QUICKSHOT IX	KR. 99.-
QUICKSHOT X (IBM)	KR. 169.-
MOUSE f/Commodore/Amstrad	**KR. 298.-**

DIVERSE

DATACETTE	KR. 198.-
DISK-CLEANER 5¼"	KR. 59.-
DISK-TANG	KR. 39.-
DISK BOX SS-25 3"	KR. 69.-
DISK BOX SS-50 3"	KR. 99.-
DISK BOX DX-85 5¼"	KR. 128.-
DISK BOX DX-10 5¼"	KR. 18.-
LYSPEN F/COMMODORE	KR. 98.-

5¼" Disketter High Density	10 stk. fra kr. 198.-
3½" Disketter High Neutral	10 stk. fra kr. 168.-
3" Disketter Panasonic	10 stk. fra kr. 368.-

BETALING: Forud på cheque/giro - El. pr. efterkrav

FRAGT

0-5 kg	kr. 25.-
5-10 kg	kr. 35.-
10-20 kg	kr. 65.-

Dansoft. Leverandør til det danske SPECTRUM-folk!

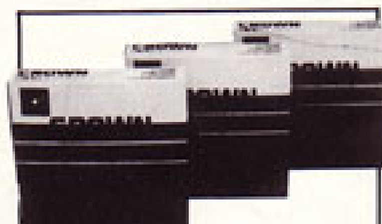
Bestil en gratis brochure på: **Døgntelefon: 01 28 81 01**

Vi har altid de sidste nyheder i **Spectrum** software og hardware på lager.

Priseksempler:

Army Moves . . 109,- kr.
RAM Music machine . . . . . 896,- kr.
Spectrum+2, 128 K, indbygget båndoptager, 1 joystick, og 6 spil . . . . 2495,- kr.

dansoft
-postordre-
01 28 81 01
Postboks 717 - 2730 Herlev
Så-Dansoft!



PRISBOMBE PÅ PC DISKETTER!

5¼" DS/DD CROWN, 48TPI 40 spor 10 stk. .... kr. 85.-
5¼" DS/HD CenTech, 96TPI 80 spor (1,6 Mb) 10 stk. kr. 350.-
5¼" DS/DD NEUTRALE, 48TPI 40 spor 10 stk. .... kr. 70.-
3½" DS/DD NEUTRALE 135 TPI 80 spor 10 stk. .... RING!
3" MAXELL CF2, 10 stk. .... kr. 385.-
5¼" DISKBOX t/100 stk. m/lås .... kr. 110.-
3½" DISKBOX t/90 stk. m/lås .... kr. 98.-
3" DISKBOX t/60 stk. m/lås .... kr. 98.-
5¼" RENSEDISK m/væske .... kr. 49.-

OBS! Køb 100 stk. 5¼" eller 50 stk. 3½" og få 1 stk. DISK-BOX + 1 STK. RENSEDISK GRATIS!

UNIVERSAL-IMPORT
POSTBOX 190
2000 FREDERIKSBERG
TLF. 01 87 08 60
GIRO 1 27 82 66
ALLE PRISER ER INCL. MOMS
Vi sender over hele landet fra dag til dag





Bladet Master Game skrev om **Head over Heels:** "Et fremragende spil. Grafikken er uimodståelig, perfekt animeret. Spillet er så godt at du ikke kan slukke for computeren. Der er masser af variation og humor. **Head over Heels** bliver en klassiker". Hos din SuperSoft forhandler lige nu til følgende maskiner: **Amstrad 464/664/6128/8256** og **Commodore 64/128.**



Træd ind i en verden af blod, synd, forræderi, svindel og mord. Du er Dirk Struan - pirat, smugler, kvindebedårer men først og fremmest **Tai Pan.** Se filmen, læs bogen, spil spillet. Klar til: **Commodore 64/128 - Amstrad 464/664/6128** og **IBM PC.**

ocean



Kun ved at blive **Mag Max,** den frygtindgydende kampmaskine, har du en chance for at overleve. Nichibutsus fantastiske arkadespil er klar til din hjemmecomputer. **Mag Max** er forrygende grafik og hårrejsende action. Tør du loade **Mag Max** på din **Amstrad 464/664/6128** eller **Commodore 64/128.**



Kan du, som den store troldmand, overvinde de mange farvede uhyrer. Du er helt alene i en mørk og faretruende verden. Kan du skaffe lyset og farverne tilbage. **Wizball** er et nyt fascinerende spil, fyldt med grafik og action, som får dine nakkehår til at rejse sig. Find din SuperSoft forhandler og køb **Wizball** til **Amstrad 464/664/6128** eller **Commodore 64/128.**

Imagine ...the name of the game

SuperSoft førende distributiør siden 1984

Super Soft

Telefon 06 19 32 44
anviser nærmeste forhandler